http://arlequincreations.org/

No. 28

Seinen 青年

Animacion japonesa y más...

SPIDER-GIRL

SPIDERMAN ULTIMATE

GEN 13 VS YOUNG JUSTICE

SPAWN

LOS COMICS

EDICION ESPECIAL

$ 20.00



http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

INVIERNO 2001

9 LA MOLE

FESTIVAL DE COMICS Y ENTRETENIMIENTO

Comics
Anime
Videojuegos
Videos
Historietas
Doblaje
Disfraces
Manga
Conferencias
Juguetes

30 DE NOVIEMBRE
1 Y 2 DE DICIEMBRE

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO
DE LA CIUDAD DE MEXICO, CENEYCO
AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ
ENTRE ABRAHAM GONZÁLEZ Y BUCARELI
MUY CERCA DEL METRO JUÁREZ
DE 9:30 A 19:00 HORAS INFORMES AL TEL. 56986273
www.animedia.com.mx/lamole

EN PORTADA
Spider-Bart

DIRECTOR GENERAL
Alan Chávez A.

DISEÑO
Jacqueline de la Rosa

Publicidad
María Luisa Gómez
55 56 79 24

VENTAS AL MAYOREO
55 38 35 42

COLABORADORES
Pedro Mejía Aldana
Francisco Darío Granillo
Erika Caballero
Noemi Bibiana Pérez
Luis Antonio Avalos
Laura Michell

IMPRESIÓN
DISEÑO FERZA
Obrero Mundial
55 38 35 42

SEINEN ES UNA REVISTA MENSUAL
DICIEMBRE, 2001, NUM 28.
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINION DE SUS ARTICULISTAS.

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO: 7626
CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO: 10981
NUMERO DE RESERVA DE TITULO EN DERECHO DEAUTOR 04-1998-05261937 4000-12
DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN OBRERO MUNDIAL 804, Col. Alamos. Mexico D.F. C.P. 03400

http://arlequincreations.org/



http://arlequincreations.org/

Editorial

"LA SEMILLA DEL FUTURO SE ENCUENTRA EN EL PASADO"

Hace ya algún tiempo, a un niño de 6 años le compraron sus padres un comic de un superhéroe que trepaba paredes, este niño ya lo veía en acción por medio de caricaturas que se transmitían hace 18 años. El niño se volvió un gran fan de este singular superhéroe que se hacía llamar "El Asombroso Hombre Araña", y al paso del tiempo fue creciendo mientras seguía leyendo este "cuentito" en particular ya que le interesaban sus singulares aventuras, atrapando a villanos que le parecían extraordinarios tales como Electro, El Dr. Pulpo, el Lagarto, etc; pero lo que más le interesaba a este niño es que su héroe era como cualquier adulto, también se preocupaba por pagar la renta, no le salían bien las cosas en su vida cotidiana, pero no por ello se dejaba vencer ante las circunstancias, el seguía demostrando porqué era el héroe de la historia, tanto atrapando villanos, como persona normal. Siempre basándose en las palabras de su Tío Ben, "Un gran poder, acarrea una gran responsabilidad". Al paso de los años, siguió leyendo más cómics y fue conociendo más superhéroes, se fue adentrando cada vez más y más en este universo llamado Marvel. Por momentos se alejó de leer esta lectura, para poder conocer cómics japoneses llamados "Mangas". Se mantuvo en este ámbito por algún tiempo, y volvió a regresar al cómic americano, pero ya conociendo lo suficiente sobre el Manga, dándole así, una visión distinta de los dos tipos de cómics que ahora conoce. Cuando esto sucedió, se dio cuenta de que estaba muy metido en el medio, tanto, que ya formaba parte de él, y que se aplicaban en él esas sabias palabras de aquel personaje ficticio, precisamente del Tío del Hombre Araña, ya que actualmente tiene a su cargo, un medio para informar a otros fans como él, acerca de este gusto que todos comparten por este medio en particular, y lleva consigo esta gran responsabilidad de informar debidamente a sus lectores. Por lo anterior, decidió realizar un homenaje a aquellos superhéroes que lo condujeron al lugar en donde esta ahora, y que conoció gracias a aquel primer cómic que tuvo en sus manos, que le regalaron sus padres quienes le siguieron comprando más cómics hasta cierta edad. El resultado de este evento, es precisamente esta revista que tienes en tus manos y aquel niño quien espera ver próximamente a su héroe en acción en mayo del próximo año, es su servidor:

Alan Chávez A.

Síganos escribiendo a:

Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25 Dep. B
Colonia Fuentes de Aragon
C.P. 55210 Ecatepec Edo. De México

Via e-mail: buzonseinen@hotmail.com

WEBSITE: www.generacionjoven.com





http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

ULTIMATE SPIDER-MAN

Por Alan Chávez

Borrón y cuenta nueva.

Es precisamente lo que Marvel Comics está haciendo con algunos de sus superhéroes más famosos, en este caso Spiderman y los X-Men, pero de momento nos ocuparemos del primero. La razón de ello, es que algunos de sus títulos han perdido lectores, y los nuevos, no saben que ha pasado con la historia original, gracias a sagas que no han leído como los clones, la desaparición de Mary Jane y su hija, el regreso de Norman Osborn, etc.

Es por ello que se decidió comenzar totalmente desde ceros, con un guión más tranquiló, sin complicaciones estructurales y con un dibujo realmente atrayente, por lo que se convocó a Mark Bagley, quien anteriormente, se encargara de dibujar la serie de Maximum Carnage, y se ha caracterizado por su trazo tan sencillo que llena de una personalidad individual a cada uno de los personajes que realiza, y en este caso dota de esa personalidad a un Peter Parker adolescente de 15 años quien a leguas podemos notar que nunca había hecho ejercicio en su vida, arreglando así, un pequeño error que se corrigió del primer dibujo de Spiderman que realizo Steve Ditko en 1963 con la primera aparición de Spiderman, al cual podíamos notar con un poco más de complexión atlética. Y por el lado del guión se eligió a Brian Michael Bendis y a Bill Jemas, quienes han logrado un excelente trabajo, al reiniciar la historia de Spiderman, en nuestra época actual, con todo y lo que ésto acarrea, los modismos de los chavos, sus comportamientos, aquí ya no vemos los típicos grupitos de los nerds, los deportistas y los populares, ya que no hay discriminaciones, aquí todos jalan parejo, y Peter al principio era molestado por su eterno amigo, aunque al principio no tanto, Flash Tompson, pero conforme avanza la historia Peter se hace de la confianza de los demás. En pocas palabras, la historia se va dando por si sola, ya que han aprendido a contar historias de una forma un poco más parecida a los japoneses, en donde cada uno de los personajes hacen que la historia se desarrolle por si sola, y no que la historia vaya creando a los personajes.

Varios de los hechos que ya conocíamos de la historia van sucediendo de manera distinta y sin un orden cronológico, como la muerte del Tio Ben (si, lo sentimos pero todos sabemos que si no hubiera muerto el Tio Ben, la vida de Peter nunca hubiera cambiado), o la aparición del Duende verde, todo con tal de aportar algo nuevo a los lectores que van comenzando.

Pero en lugar de contarles la historia, mejor les presentaré a cada uno de los personajes y su estatus en esta nueva serie. Forman un papel mas importante en comparación a la identidad de Spiderman y sus aventuras, dando así paso a conocer más a quien se encuentra detrás de la máscara para permitirnos conocer al hombre para percatarnos de cómo los superpoderes no hacen al héroe, sino su entorno.

Personajes.

Peter Parker

El clásico chavo estudioso tímido, callado y reservado, cuenta con muy pocos amigos, entre ellos Mary Jane Watson y Harry Osborn. Aparte de ser un experto en ciencias, también es adicto a las computadoras, es todo un gran conocedor del Internet y la programación de Paginas Web. Después de ser mordido por una araña radioactiva durante a una visita guiada a los laboratorios de Oscorp, su vida cambio por completo, ya que adquirió los poderes proporcionales de una araña, y al percatarse de ello, comienza a hacer uso de ellos, al ir mejorando sus habilidades atléticas, comienza a destacar en los deportes y su timidez va desapareciendo, comenzando a ser un poco mas abierto, aunque no por ello, muy listo que digamos, ya que tiene las mismas inquietudes que un adolescente y no ha tenido la experiencia suficiente de la vida como para afrontar genios criminales, así que tendrá que aplicarse en su vida la frase "Vive y aprende", pero no por ello perdera su sentido del humor que siempre nos ha gustado cuando se coloca su máscara de Spiderman, sólo que ahora es aún más infantil que de costumbre y es de imaginarse gracias a su corta edad. Entre sus mejores amigos se destacan Mary Jane Watson, y Harry Osborn. Y como buen adolescente que es, en ocasiones se revela ante sus tíos Ben y May Parker, quienes lo han cuidado desde pequeño, ya que tampoco gusta de que controlen su vida, pero al avanzar la historia y al perder a su Tío Ben, se da cuenta que "un gran poder acarrea una gran responsabilidad".

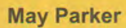
Mary Jane Watson

Gran amiga de Peter ya que sus tías se conocen desde siempre, una chava sencilla y que no se fija en las apariencias de las personas, siempre ve lo que llevan dentro, es por ello que se siente atraída por Peter desde un principio. Comparando a la Mary Jane que todos conocimos hace mucho tiempo en su época de escuela, esta Mary Jane ha cambiado por completo, ya que no es la chava popular y liberal que siempre fue, sino que es más centrada y no sufrió el trauma de la separación de sus padres que tuvo la original. Aquí nos recuerda más a como era Gwen Stacy, algo en verdad controversial, ya que cuando aparece esta, pareciera que las dos intercambiaron los papeles. Conforme avanza la historia formará un papel muy importante dentro de la vida de Peter, (si ya todos sabemos que se casan en la serie original, pero vamos aquí tienen 15 años y no, no son chavos precoces, así que no piensen mal).

Ben Parker

Con un Look más actual y que le otorga personalidad. Volvemos a ver la figura paterna de Peter un poco más joven de cómo lo recordamos, pero sin dejar de aparentar esa sabiduría que todos admirábamos de él. En esta ocasión se encuentra más cerca de Peter, lo podemos ver en la escuela visitando a Peter y M.J.. Siempre al lado

de su querida esposa May y estando al tanto de la casa y de su sobrino, quien quiere comerse la vida de un solo bocado (algo que todos los jóvenes hemos querido hacer alguna vez). Preocupándose del bienestar de su familia y del el desarrollo de su sobrino hasta el día de su muerte, snif =(, a quien siempre se le recordara con sus sabias palabras que hizo nacer a un superhéroe.



May Parker

La volvemos a ver después de su supuesta falsa muerte de la historia original (de la cual no estoy de acuerdo ya que su muerte fue digna después de tantos años de verla al lado de querido sobrino, quien sufrió mucho en su fallecimiento).
Y también como con su esposo, aquí la notamos más joven que antes, y siguiendo preocupándose de su joven sobrino, este personaje a decir verdad no ha sufrido muchos cambios del personaje original, bueno aunque a decir verdad no permite que Peter tenga sus momentos de privacidad en algunas ocasiones, y mas cuando se encuentra "estudiando con su amiga Mary Jane en su cuarto".

Norman y Harry Osborn.

Todos los conocemos muy bien debido a su cercanía con el trepador favorito de todos, pero aquí también hay cambios, ya que Norman, mientras experimentaba con fuentes radioactivas en seres vivos, descubrió que sucedían mutaciones fuera de lo normal, un gran ejemplo de ello fue Peter Parker, quien fue mordido por su primer experimento, una araña poco común que le otorgó a Peter los poderes de Spiderman (Algo en verdad polémico ya que Spiderman ha sido creado por su peor enemigo que ha tenido en la historia). Al percatarse de esos cambios poco comunes, decide experimentar en él mismo. Pero no todo sale como él esperaba ya que su cuerpo reaccionó de distinta forma ya que no contó con un intermediario para que tuviera una función de filtro en tal experimento como lo fue la araña, haciendo que su cuerpo tome la forma de un gran demonio volador quien puede lanzar bolas de fuego de sus manos sin necesidad de aparatos, y alejándolo de su razonamiento ya que lo único que su mente tenia era odio hacia sus conocidos, matando por instinto a sus científicos, y llevándolo a arrebatarle la vida a su querida esposa y de paso a su hijo, quien salió librado gracias a la intervención de Spiderman. Este fue el gran cambio en la línea argumental original, ya que ahora no se contó con los conocimientos en ingeniería sino en genética que crearon al Duende verde.

Por su parte Harry, no es el chico tímido de antes, sino todo un Playboy, quien ha dejado atrás al igual que su padre, su peinado ridículo de rayitas mal afeitadas, y teniendo un look más a la moda; con respecto a este personaje no hay muchos cambios sobresalientes, ya que al final sigue huyendo de su padre.

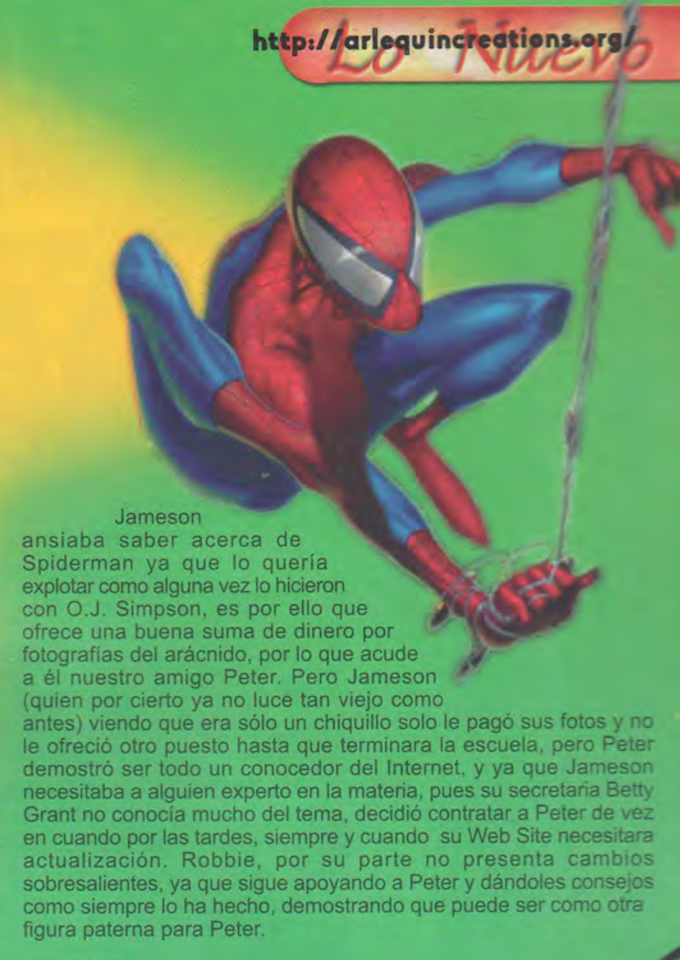
Flash Tompson y Kong.

No podía faltar este personaje clásico de la serie original, solo que ahora acompañado de un nuevo camarada a quien al parecer su IQ es una gran copia del de Goku, en pocas palabras si piensa es suerte en verdad. Flash al principio resultó ser igual de molesto que antes, pero conforme avanza la historia va teniendo una relación más estrecha y tranquila hacia los demás personajes, gracias a la admiración que va teniendo hacia el nuevo héroe de la ciudad, Spiderman. El único cambio no tan favorable de este personaje es su ridículo corte de cabello, y con respecto a Kong, él irá descubriendo un secreto bastante importante dentro de la historia, aún a pesar de su bajo intelecto.



J. Jonah Jameson y Robbie Robertson

Cómo podían faltar estos personajes tan importantes en el desarrollo de Spiderman?, al principio Jameson ansiaba saber acerca de Spiderman ya que lo quería explotar como alguna vez lo hicieron con O.J. Simpson, es por ello que ofrece una buena suma de dinero por fotografías del arácnido, por lo que acude a él nuestro amigo Peter. Pero Jameson (quien por cierto ya no luce tan viejo como antes) viendo que era sólo un chiquillo solo le pagó sus fotos y no le ofreció otro puesto hasta que terminara la escuela, pero Peter demostró ser todo un conocedor del Internet, y ya que Jameson necesitaba a alguien experto en la materia, pues su secretaria Betty Grant no conocía mucho del tema, decidió contratar a Peter de vez en cuando por las tardes, siempre y cuando su Web Site necesitara actualización. Robbie, por su parte no presenta cambios sobresalientes, ya que sigue apoyando a Peter y dándoles consejos como siempre lo ha hecho, demostrando que puede ser como otra figura paterna para Peter.



Gwen Stacy

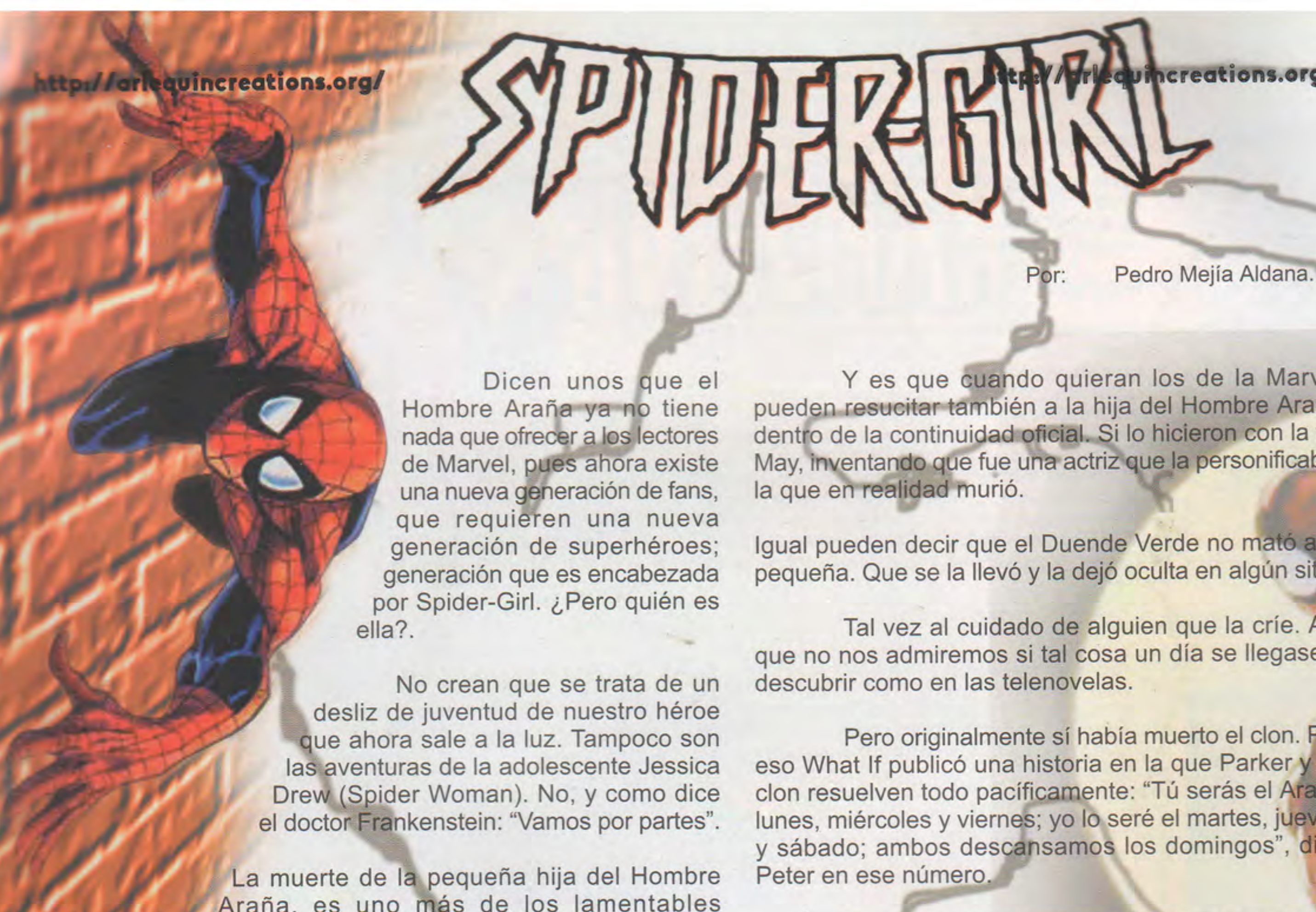
Auhhhhh!!!. Es la primera expresión que harás en cuanto la veas, es el personaje más cambiado de todos, es fría, calculadora, rebelde, enigmática, inteligente y Sexy, nada en comparación de la original, ella aparece hasta el numero 14 de la historia y al parecer va a hacer levantar varios suspiros tanto de Peter como de sus amigos, también se podría asegurar que hará rabiar de vez en cuando a Mary Jane, sólo esperemos que no sufra la misma suerte que sufrió la original =(. Un personaje al que ahí que seguirle la huella.

Como pudieron observar, la serie se centra mas en los personajes, que en las aventuras, aunqué bueno, en el transcurso veremos aparecer a cuatro de los supervillanos más sobresalientes en la historia de Spiderman, veremos en primer lugar al Duende Verde (aunque yo lo llamaría demonio verde), a Shovker, Electro, a la gran masa muscular conocida como Kingpin, y al doctor de cabecera de Peter, El doctor Octopus.

El aspecto visual del comic es mas que genial todo El coloreado es digital, sin caer en colores muy brillantes o muy opacos, sino al contrario son suaves y contrastan bien con la trama y los personajes.

En conclusión es un comic que nadie debe perderse, gracias a lo atrayente y original de la trama y concepto que se maneja.

Y para suerte de muchos, Grupo Editorial Vid, comenzará a traer próximamente este sensacional comic en nuestro idioma, así que ya lo saben chavos, a apartar sus ejemplares, ya que Spiderman Ultimate ¡"Rules"! (Disculpen la expresión agringada, pero es la verdad).



SPIDER-GIRL

http://arlequincreations.org/

Por: Pedro Mejía Aldana.

Dicen unos que el Hombre Araña ya no tiene nada que ofrecer a los lectores de Marvel, pues ahora existe una nueva generación de fans, que requieren una nueva generación de superhéroes; generación que es encabezada por Spider-Girl. ¿Pero quién es ella?.

No crean que se trata de un desliz de juventud de nuestro héroe que ahora sale a la luz. Tampoco son las aventuras de la adolescente Jessica Drew (Spider Woman). No, y como dice el doctor Frankenstein: "Vamos por partes".

La muerte de la pequeña hija del Hombre Araña, es uno más de los lamentables acontecimientos en la vida de este singular personaje. "Quería que tuviera tantos momentos tristes como alegres, es más que sufriera más veces que las que gozara; exactamente como ocurre en la vida real", palabras de Stan Lee.

Tal como su creador decidió, Peter Parker ha sufrido la perdida de sus padres, de su tío Ben, de su novia Gwen Stacy, la desaparición de su esposa Mary Jane Watson y la muerte de su bebita May Parker. Por supuesto que en este último suceso, muchos tuvimos el deseo de que tan terrible cosa no hubiera pasado.

Pues precisamente la revista What If explora lo que hubiera ocurrido en el universo Marvel si ciertos episodios hubiesen tenido un final distinto al que es por todos conocido. Como lo que hubiera pasado si tampoco el clon del Hombre Araña hubiese muerto. Sí ya sé que siempre no murió. Y que hasta se hizo un relajo con que no se sabía quien era realmente el clon. Si el que así lo creyó y que asumió la identidad de Ben Reidy y que apareció al enterarse que la tía May estaba grave. O el que continuó siendo Peter Parker y vistiendo el traje del Hombre Araña.

Y es que cuando quieran los de la Marvel pueden resucitar también a la hija del Hombre Araña dentro de la continuidad oficial. Si lo hicieron con la tía May, inventando que fue una actriz que la personificaba, la que en realidad murió.

Igual pueden decir que el Duende Verde no mató a la pequeña. Que se la llevó y la dejó oculta en algún sitio.

Tal vez al cuidado de alguien que la críe. Así que no nos admiremos si tal cosa un día se llegase a descubrir como en las telenovelas.

Pero originalmente sí había muerto el clon. Por eso What If publicó una historia en la que Parker y su clon resuelven todo pacíficamente: "Tú serás el Araña lunes, miércoles y viernes; yo lo seré el martes, jueves y sábado; ambos descansamos los domingos", dice Peter en ese número.

Un mejor ejemplo de los hipotéticos casos que la revista What If publica, es lo que hubiese pasado si el Hombre Araña hubiera sido aceptado en los Cuatro Fantásticos, como lo intentó hacer en Amazing Spider-Man #1.

Pero esa es otra historia, bueno pues en la publicada en la revista What If #102, la de un futuro imaginario en el que la hija del Hombre Araña no murió como ocurrió en Peter Parker #75 a manos del Duende Verde; aquí conocemos a la adolescente May Parker, tan flacucha como su padre, y que sin embargo es bastante popular y gusta del básquet. Parece entonces ser algo diferente al antiguo nerd Peter que conocimos en los primeros números de Amazing Spider-Man. Aún así ella hereda sus mismos poderes. Los cuales son: la agilidad y fuerza proporcionales de una araña. Los que su padre obtuvo mediante el piquete de una araña radioactiva. Convirtiéndose en el sorprendente Hombre Araña. Aprendiendo además que un gran poder trae consigo una gran responsabilidad.

Pero volviendo con May, ella viene siendo una mutante entonces. Pero no como los X-Men. Ellos son el resultado del rompimiento con una línea genética. Dando origen a unos seres distintos a sus antecesores. Mientras que la joven Parker es idéntica a su padre, en cuanto a poderes se refiere.

Continuando con lo que ocurre en este futuro imaginario, Peter Parker tiene 50 años, ha dejado de

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



usar el traje del Hombre Araña y le falta una pierna; la perdió en su última pelea con el Duende Verde. Ahora Parker es informante de la policía.

De pronto empiezan a aparecer ciertos recados en el que se cita a Peter en el puente de Brooklyn. El autor de estos anónimos es el Duende Verde. Pero no es Norman ni Harry Osborn.

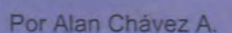
Es Normie, el nieto del primero que ya tiene suficiente edad para hacerla de villano. Entonces es la joven arácnida la que se ajusta el traje de su padre y vence al malora. Enviándolo al manicomio. Claro que luego sus papás le piden que deje eso de querer ser superheroína, que miren lo que le pasó a papá Peter. May accede para tranquilidad de ellos pero en secreto empieza a diseñarse un nuevo traje.

¿Aquí terminan las aventuras de la chica araña?. Pues no, ya que Marvel crea su nueva línea de revistas, Marvel 2, con un universo alterno, en el que Spider-Girl cuenta con su propia revista. En esta serie vemos como Jessica Drew, la Mujer Araña, confronta al retirado Peter Parker. Como May conoce a la hija de la Gata Negra. Como Spider-Girl conoce a Franklin Richards de los Cinco Fantásticos. También como viajando por el tiempo, May se encuentra con su papá cuando él era un estudiante que suspiraba por Liz Allen. Así mismo se encuentra con Tía May, de la que siempre escuchó hablar. Pero desgraciadamente también tiene un encuentro con uno de los mata arañas de Spencer Smythe.

De regreso se hace vengadora de reserva, tiene un romance con Jack Jameson, nieto de Jonah. Es el orgullo de Flash Thompson, el entrenador del equipo de Básquet. Se enfrenta con villanos como Spyral. Pelea al lado de Darkdevil y ve surgir al Duende Dorado. Además de reconocer cuan amenazadora es la presencia de King Ping.

Pero su mayor reto no fue en contra de algún villano. Fue en contra de sus bajas ventas. Sus editores habían pensado en cancelar la revista. Pero los fans imploraron mediante e-mails para que esto no ocurriera. Algo similar se dio en España en donde incluso se abrió un site en el que la gente puede firmar electrónicamente una petición a la editorial Planeta-DeAgostini para que no suspenda la publicación. En ambos casos se obtuvo un favorable resultado; según los editores tanto de Estados Unidos como de España, la decisión fue tomada no tanto por la presión, sino por sus sondeos mercadotécnicos.

Como sea parece que May Parker se esfuerza por vivir.

http://arlequincreations.org/

Stan Lee's Batman

Por Alan Chávez A.

Sin duda alguna Stan Lee, es el personaje más sobresaliente del medio del comic, como Jordan es al Basketball, y Michael Jackson al Pop.

El ha estado en el ámbito desde la década de los 50's y ha creado algunos personajes más famosos de los comics en los 60's, ya que de su mente han salido personajes como Spiderman, los X-Men, Fantastic Four, Daredevil, Hulk, y una gran lista de personajes en verdad impresionante. Muchos han de pensar que su tiempo como escritor se ha acabado y que ya no ha de aportar nada nuevo en la industria más alla de dirigir Marvel Comics, pero todos están equivocados, ya que actualmente se encuentra haciendo un grandioso experimento como escritor, al colaborar junto a la competencia más grande que ha tendido en la industria, DC comics. Actualmente se encuentra trabajando en uno de los proyectos más ambiciosos en la industria del comic, ya que se trata de una serie que podríamos llamar, "Sólo imagina a Stan Lee, creando a..." serie que tiene a todo el medio a la expectativa, ya que con muy poco tiempo de diferencia con su aparición original en Estados Unidos, llegan a nuestro país estos títulos, el primero de ellos es Batman Creado por Stan Lee, el cual nos deja en verdad sorprendidos a muchos, ya que Stan Lee, demuestra porque es "el hombre", su experiencia en el medio nos demuestra que su narrativa literaria es por demás genial, sin quedarse atrás por la forma en que se escribían comics en los 60's, y adaptándose a la manera en que se escriben los comics ahora.

La historia gira alrededor de un hombre de color llamado Wayne Williams, este acaba de perder a su padre quien era policía, por lo que ahora tiene que trabajar duro para mantenerse a él y a su madre. Su forma de ver la vida cambió gracias a este incidente, piensa seguir a los que mandan con tal de que al rebelarse o pensar individualmente, no le pase lo mismo que a su padre, quien siempre luchaba por mantener el orden sin importar las consecuencias.

Al principio todo sale bien, hasta que se topa con un bandido llamado Manoz quien por una situación que no le agradó del todo, hace que Wayne vaya a parar a la cárcel, en donde la vida le es bastante difícil y solo tiene como amigos a un viejo llamado Frederick Grant y a un pequeño murciélago. Con el paso del tiempo Wayne se da cuenta que tiene que dejar de ser un borrego como lo ha sido toda su vida y decide entrenar su mente y su físico, y al salir de la cárcel, planea poner en práctica lo que aprendió, solo con un objetivo en la mente, vengarse de Manoz por haberlo metido a la cárcel, ya que durante su estancia en ésta, murió su madre pues no había nadie quien la atendiera. Al salir de la cárcel, sabía que siendo exconvicto nadie le daría un buen trabajo, y que Manoz sabía de su estancia en la ciudad. Al pensar en una forma de solucionar ese problema, mientras observaba la televisión se da cuenta que siendo luchador profesional y ocultándose bajo una máscara ésta podría ser la mejor solución. Así comienza a realizar su fortuna, volviéndose cada vez más famoso, llenándose de contratos que le otorgaban bastante dinero, para al final juntar una verdadera fortuna, que le daría mas poder del que deseaba, así reúne a su lado a su antiguo amigo Grant, quien le inventa bastantes implementos para su traje de Hombre Murciélago, con el cual logra al fin su venganza que tanto deseaba, el derrocar a Manoz.



Como pueden darse cuenta, Stan Lee, se adentra tanto en el pensamiento del hombre como en el nivel social y racial de las personas, con una gran dosis de realidad, que en ocasiones podemos olvidarnos de que leemos un comic, y que estamos leyendo una novela de drama con toques de acción. El experimento con Batman, es bastante interesante, ya que quién se imaginaria que Batman fuera negro, y que hubiera estado en la carcel por ser un borrego. Próximamente aparecerán mas títulos de DC, creados por Stan Lee, estos títulos serán: La mujer Maravilla, Linterna Verde, Flash, La Liga de la Justicia, y claro el superhéroe mas famoso de DC, Superman a quien particularmente quiero ver como sería si Stan Lee lo creara, ya que siempre he sido de la idea de que Superman aún a pesar de más de 60 años de vida, nunca ha dejado el Boy Scout de los superhéroes, siempre tan cuadrado y recto como lo ha sido, a quien siempre se le hace fácil todo, y creo que fui el único que disfrutó su muerte, ya que por fin se había demostrado que Superman no era tan Super después de todo. Y esta será la oportunidad de ver a Superman más humano y tal vez con los problemas que ésto acarrea, gracias la persona que muchos admiramos en el medio de los comics por haber creado al superhéroe más humano de la historia, Spiderman, y este hombre sólo puede ser Stan Lee.



Will Eisner

Sin duda, Will Eisner es una leyenda viviente en el mundo de los comics. Muy pocos autores, en efecto, podrían presumir de haber empezado a trabajar a finales de los años treinta y continuar aún (relativamente) en activo, de haber sido la inspiración de varias generaciones de artistas, y mucho menos de haber sobrevivido a las altas y bajas de la industria del comic norteamericano con el honor (y el estilo) intacto.

Will Eisner nació el 6 de marzo de 1917, en Brooklyn, Nueva York. Hijo mayor de una pareja de inmigrantes judíos; los primeros años de su vida transcurrieron en el sombrío ambiente de las vecindades de Brooklyn durante la Gran Drepresión. En la preparatoria descubrió su interés por el arte gráfico, y fue de hecho en el periódico de la escuela donde publicó su primer trabajo.

Fue en los primeros años tras la caída de Wall Street en 1929, en el momento en el que el país se encontraba más pobre, cuando, curiosamente, los comics empezaron a ganar terreno en el gusto de los estadounidenses.

Eisner consiguió trabajo en una de las diversas revistas que surgieron en la época, "WOW What A Magazine!". Para ella, creó dos series, Harry Karry y The Flame. Pero la revista se acabó tras únicamente cuatro números, y Eisner se asoció con su amigo Jerry Iger para formar un estudio cuyo propósito sería crear diferentes tiras cómicas para venderlas a los periódicos. Varios artistas jóvenes, entre los que se encontraban nada menos que Bob Kane y Jack Kirby, surgieron de ese estudio, que tuvo que terminarse, también, cuando Eisner decidió entrar a trabajar a The Quality Comics Group en 1939.

Quality Comics estaba encargado de producir un suplemento de historietas para los periódicos. Will Eisner estuvo muy pronto en el puesto de editor, y fue para este suplemento, Comic Book Section, para el que creó a su personaje más famoso: The Spirit.

Fue la época de más trabajo para Eisner, pero también de más satisfacciones. Por primera vez, disfrutaba de una remuneración cómoda, y podía ayudar económicamente a su familia; su padre, un artista frustrado, estaba orgulloso de él, aunque su madre todavía veía con desconfianza eso de ganarse la vida en el mundo de los comics. Pero no fue sólo eso: The Spirit se hizo tan popular, que al suplemento se le cambió el nombre por Spirit Section, y Eisner tuvo la oportunidad de experimentar con originales y novedosas técnicas en la gráfica y la narrativa.

The Spirit es la historia de un policía, Denny Colt, supuestamente asesinado en el cumplimiento de su deber, que, vuelto de entre los muertos, se pone un antifaz azul, se fabrica una guarida secreta bajo su propia tumba y se dedica, de forma independiente, aunque más tarde acompañado de un chico negro llamado Ebony, a combatir el crimen; un argumento muy común si tomamos en cuenta que todos los elementos típicos están incluidos: la doble identidad, el vengador solitario, la novia fiel, el "sidekick" chistoso, etc.

Pero la cosa cambia un poco si consideramos que, en The Spirit, la "verdadera identidad" del protagonista es un secreto a voces (y quienes no la conocen es porque no les interesa), el luchador independiente está por lo general a las órdenes de un jefe gruñón, el "sidekick" tiene una personalidad lo suficientemente fuerte como para que pueda embarcarse en sus propias aventuras, y la fiel novia, aunque espera inútilmente una propuesta de matrimonio, puede arreglárselas perfectamente sola... y algunas veces tiene que rescatar del peligro a su "héroe". Las historias, por su parte, son más realistas que reales: son sobre personas frustradas que desean hacer algo por su vida, ladrones que no quieren robar, huérfanos pobres o ricos que anhelan el apoyo de un padre o un amigo, y hasta mascotas extraviadas; que de vez en cuando alternaban con adaptaciones de clásicos de la literatura norteamericana como Edgar Alan Poe y Ambrose Bierce. Todo ello, en magistrales episodios de siete páginas.

De la misma forma, en The Spirit, en un época en la que las típicas chicas del comic eran bonitas, tontas y sumisas, se presenta un feminismo auténtico: heroínas de gran entereza y valores morales, y villanas ambiciosas, pero con razón de ser; todas ellas extremadamente inteligentes, y la mayoría guapas (y, que conste, de diferentes tipos de belleza).

El trabajo de Eisner se interrumpió abruptamente en 1942, año en el que tuvo que ingresar al ejército. Por fortuna, nunca lo enviaron a combatir, pero la milicia aprovechó sus habilidades artísticas y lo invitarón a colavorar haciendo posters e historietas para divertir a los soldados. Durante su ausencia, otras personas hicieron The Spirit, y la serie decayó tanto, que no volvió a recuperarse sino hasta el regreso de Eisner en 1945. Ahora con la ayuda de otros artistas jóvenes, Eisner se dedicó a recrear a su personaje, y utilizarlo como punto de unión entre diferentes tipos de historias. Más tarde, Eisner fundó la American Visuals Corporation, una compañía de diseño, en la que se elaboraban historietas e ilustraciones para propósitos comerciales y educativos, y abandonó The Spirit. Su creación, sin embargo, continuó reeditándose, y lo ha seguido haciendo, en docenas de idiomas, de hecho, hasta la fecha.

Hacia finales de los setenta, Will Eisner creó un nuevo género dentro de los comics: ni más ni menos que la novela gráfica. Basándose en sus experiencias de la infancia y juventud, hizo varias historias, algunas semiautobiográficas, en las que maneja temas tan escabrosos como la pobreza, el sexo, la religión y la guerra.

Will Eisner se ha dedicado también a enseñar su propio arte. Su libro "Los Comics y el Arte Secuencial", publicado en español por Editorial Norma, se considera clave para los aspirantes a historietistas. En 1988, se establecieron los Will Eisner Awards, premios anuales a los mejores historietistas. Sólo para concluir con un comentario particular, el señor Will Eisner visitó México en 1999, durante la Conque. En este evento, haciendo gala de una sencillez y amabilidad que deberían aprender algunos "estrellitas" y "divas" del mundo de los comics, repartió autógrafos y sonrisas, y platicó con quien se acercara a saludarlo. Will Eisner es, en muchos aspectos, un ejemplo a seguir.











Por Alan Chávez A.



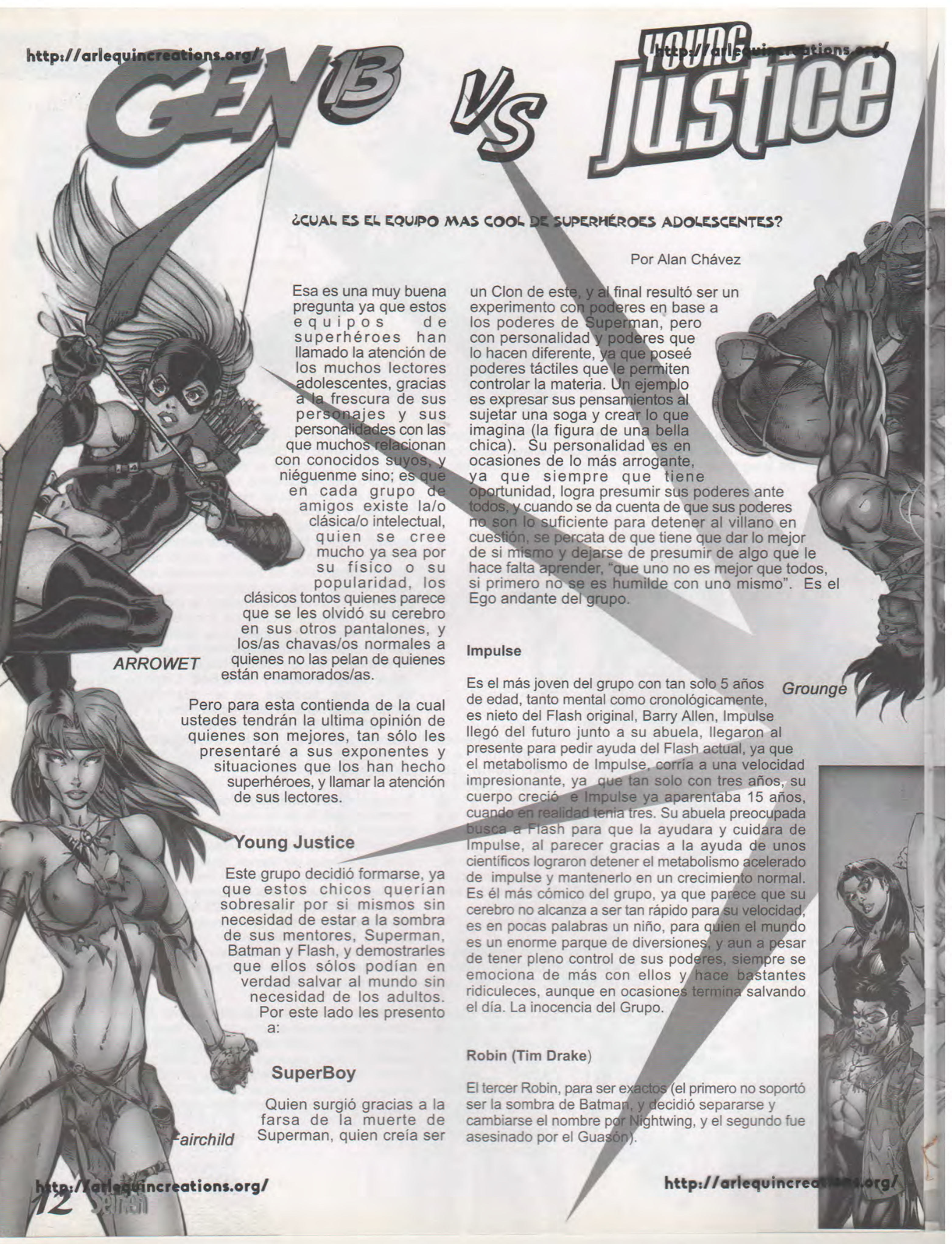
Tierra X es la más reciente obra de Alex Ross, dibujante que se ha caracterizado por su dibujo realista basándose en fotografías de personas reales, con tal de recrear a superhéroes de manera real, como Superman, Batman, Shazam y la mayoría de los superhéroes de DC comics, y Marvel Comics, en series como Kingdome Come y Marvels.

Estas series han sido las más vendidas en la historia de los comics y claro, que hemos podido disfrutar en nuestro país gracias a Grupo Editorial Vid, quien nos comienza a traer esta sensacional serie

En esta ocasión Tierra X, no nos muestra una visión del mundo de los héroes en nuestra época actual, como se realizó en Batman War, Superman Peace, etc., sino que nos muestra al Universo de Marvel Comics en un futuro post Apocalíptico, en donde toda la raza humana ha sido infectada por un virus llamado Plaga X, que le ha otorgado a todos los humanos superpoderes por medio de mutaciones realmente extraordinarias, y que está dejando a toda la raza humana estéril, situación que la pone en peligro de extinción, por lo que los famosos héroes de antaño, se han convertido en civiles como cualquier otro, y solo algunos cuantos siguen en el negocio o buscando formas de impedir la extinción de la raza humana como es el caso de Tony Stark. El peso de la historia recae en los Inhumanos, quienes han regresado a la tierra después de un tiempo de ausencia. Con tal de llevar a cabo la boda entre la hija de Crystal y Quicksilver, con el hijo de Medusa y Black Bolt. Estos se dan cuenta de lo que sucede en el planeta, y buscan desesperadamente al resto de su raza, y en el transcurso ayudarán a solucionar él problema, al lado de antiguos aliados, tanto de los Cuatro Fantásticos como del Doctor Richard's Doom, quien él mismo cree que es el culpable del origen de la Plaga X.

El diseño de personajes de Alex Ross, nos sorprende, ya que su concepto de la historia, en la cual colaboró Jim Krueger, (quien anteriormente había colaborado en la revista Marvel Vision, con la sección Time Slip) nos muestra a los personajes de Marvel, tanto de una forma caótica como interesante, con tan sólo imaginar tal posibilidad de que lleguen a quedar obsoletos en el papel de superhéroes, debido a dicha plaga y viéndolos tratar de resurgir como salvadores de su raza. En las imágenes que presentamos en este articulo podrán notar que los personajes que conocemos, ya no presentan la misma imagen que conocíamos, sino que lucen más acabados o extraños como es el caso de Hulk.

Sin duda la propuesta más interesante de cómic que se nos ha presentado en este nuevo milenio, demostrando que el cómic puede ser más que cultura barata, como suelen llamarle algunas personas que se hacen llamar "cultas", sino que nos presenta una alternativa de expresión literaria y artística, gracias al dibujo de Alex Ross, como el guión de Krueger en este título que no se deben perder, llamado Tierra X.



GEN 13 VS YOUNG JUSTICE

¿CUAL ES EL EQUIPO MAS COOL DE SUPERHÉROES ADOLESCENTES?

Por Alan Chávez

Esa es una muy buena pregunta ya que estos equipos de superhéroes han llamado la atención de los muchos lectores adolescentes, gracias a la frescura de sus personajes y sus personalidades con las que muchos relacionan con conocidos suyos, y niéguenme sino; es que en cada grupo de amigos existe la/o clásica/o intelectual, quien se cree mucho ya sea por su físico o su popularidad, los clásicos tontos quienes parece que se les olvidó su cerebro en sus otros pantalones, y los/as chavas/os normales a quienes no las pelan de quienes están enamorados/as.

ARROWET

Pero para esta contienda de la cual ustedes tendrán la ultima opinión de quienes son mejores, tan sólo les presentaré a sus exponentes y situaciones que los han hecho superhéroes, y llamar la atención de sus lectores.

Young Justice

Este grupo decidió formarse, ya que estos chicos querían sobresalir por si mismos sin necesidad de estar a la sombra de sus mentores, Superman, Batman y Flash, y demostrarles que ellos sólos podían en verdad salvar al mundo sin necesidad de los adultos. Por este lado les presento a:

SuperBoy

Quien surgió gracias a la farsa de la muerte de Superman, quien creía ser un Clon de este, y al final resultó ser un experimento con poderes en base a los poderes de Superman, pero con personalidad y poderes que lo hacen diferente, ya que poseé poderes táctiles que le permiten controlar la materia. Un ejemplo es expresar sus pensamientos al sujetar una soga y crear lo que imagina (la figura de una bella chica). Su personalidad es en ocasiones de lo más arrogante, ya que siempre que tiene oportunidad, logra presumir sus poderes ante todos, y cuando se da cuenta de que sus poderes no son lo suficiente para detener al villano en cuestión, se percata de que tiene que dar lo mejor de si mismo y dejarse de presumir de algo que le hace falta aprender, "que uno no es mejor que todos, si primero no se es humilde con uno mismo". Es el Ego andante del grupo.

Fairchild

Impulse

Es el más joven del grupo con tan solo 5 años de edad, tanto mental como cronológicamente, es nieto del Flash original, Barry Allen, Impulse llegó del futuro junto a su abuela, llegaron al presente para pedir ayuda del Flash actual, ya que el metabolismo de Impulse, corría a una velocidad impresionante, ya que tan solo con tres años, su cuerpo creció e Impulse ya aparentaba 15 años, cuando en realidad tenia tres. Su abuela preocupada busca a Flash para que la ayudara y cuidara de Impulse, al parecer gracias a la ayuda de unos científicos lograron detener el metabolismo acelerado de impulse y mantenerlo en un crecimiento normal. Es él más cómico del grupo, ya que parece que su cerebro no alcanza a ser tan rápido para su velocidad, es en pocas palabras un niño, para quien el mundo es un enorme parque de diversiones, y aun a pesar de tener pleno control de sus poderes, siempre se emociona de más con ellos y hace bastantes ridiculeces, aunque en ocasiones termina salvando el día. La inocencia del Grupo.

Grounge

Robin (Tim Drake)

El tercer Robin, para ser exactos (el primero no soportó ser la sombra de Batman, y decidió separarse y cambiarse el nombre por Nightwing, y el segundo fue asesinado por el Guasón).

El más centrado e inteligente del grupo, tanto que sorprende a Oráculo (Barbara Gordon, la batichica original y quien quedó paralítica, gracias al demente del Guasón). Aún a pesar de que no tiene superpoderes, demuestra ser el líder del grupo gracias a sus habilidades tanto atléticas como detectivescas las cuales aprendió muy bien de Batman. Es el único al que el superciclo le hace caso (ya que este vehículo al parecer tiene conciencia propia y Robin es el único que le cae bien). El vive junto a su padre en un sencillo departamento y aparte de ser un buen estudiante siempre ha sido un buen hijo y orgullo de su padre. La madurez del grupo.

Conforme avanza la historia se integran tres chicas, quienes aportan más vivacidad al grupo. de Batman. Es el único al que el superciclo le hace caso (ya que este vehículo al parecer tiene conciencia propia y Robin es el único que le cae bien). El vive junto a su padre en un sencillo departamento y aparte de ser un buen estudiante siempre ha sido un buen hijo y orgullo de su padre. La madurez del grupo.

Conforme avanza la historia se integran tres chicas, quienes aportan más vivacidad al grupo. La primera de ellas es Arrowet, una chava despreocupada y conocedora de sus límites, experta en el arco y las flechas, una fiel representación femenina de Green Arrow, ella es la mejor amiga de Wonder Girl, es quien la mantiene centrada y que no se deje llevar por sus emociones y sus sentimientos, ella podría hacer una buena pareja con Robin, gracias a su inteligencia y astucia, y al igual que este, carece de superpoderes, y sus habilidades y su intelecto la ayudan a sobresalir en el grupo.

Wonder Girl

Al igual que Sùperboy, suele presumir de sus poderes, es una chava consentida y caprichosa, y perdidamente enamorada de Superboy, quien no se ha percatado de la situación. Suele meterse en problemas muy seguido, parecer atraer los problemas, y siempre sus compañeros tienen que salir a su rescate. Es una adolescente con todo lo que acarrea, sus padres la sobreprotegen demasiado y quieren lo mejor para ellas, pero ella siempre quiere demostrar que ya está lista para demostrar que puede ocuparse de sus acciones, pero lo cual siempre termina por demostrar lo contrario.

De Secret

Se desconoce su origen y casi todo sobre su vida, es una chava en verdad centrada e inocente, quien aunque se mantenga en estado intangible, en estado de humo, siempre es de gran ayuda para el grupo, su inocencia solo es equiparable a la de Impulse, y por fortuna no es tan infantil como éste.

El que se encarga de mantenerlos a raya es Tornado Rojo un antiguo Miembro de la JLA, este personaje es un androide, quien al parecer antes tenia una vida normal con una esposa y una hija, y conforme avanzan las aventuras, se descubre su pasado.

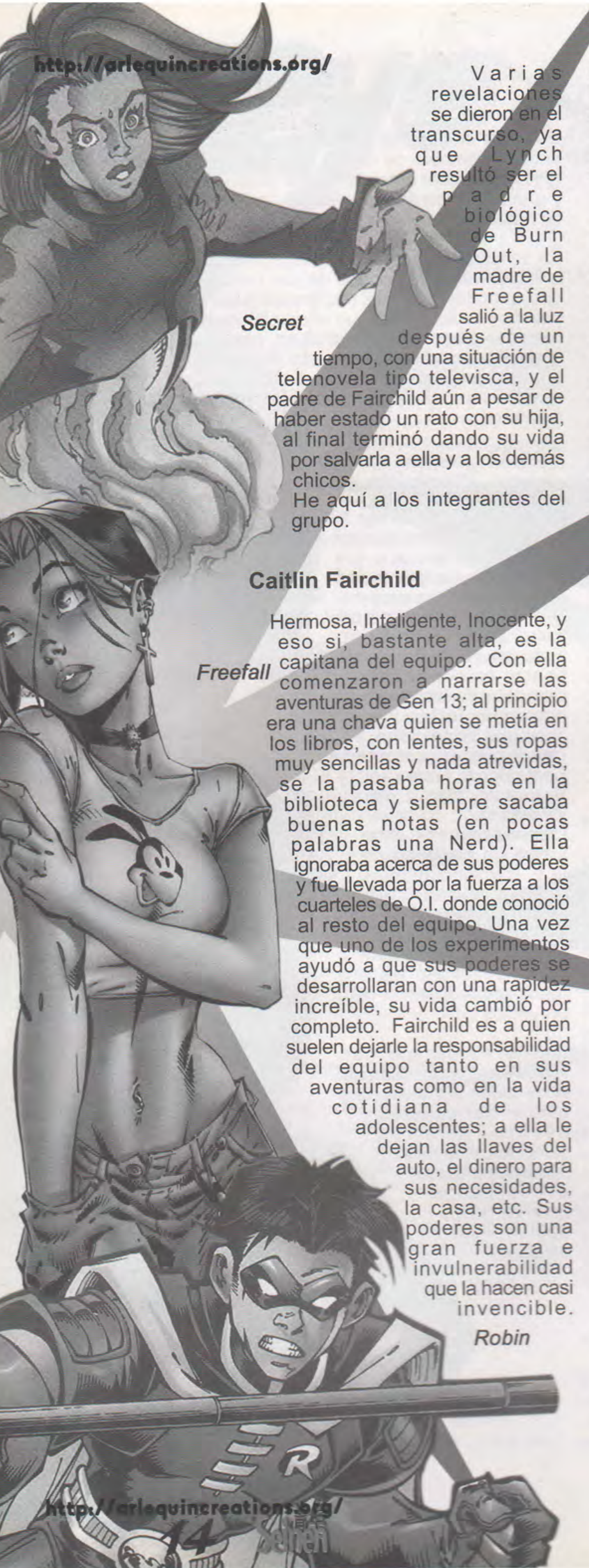
En conclusión se trata de un equipo que salva al mundo, sin la supervisión de adultos de por medio, y solo ellos tienen que aprender a ser más responsables por su propia cuenta y descubrirán que el mundo no es tan hermoso como ellos imaginaban, pero hacen lo posible por divertirse en él y demostrarles a todos que a pesar de ser chicos, pueden ser también grandes superhéroes como sus mentores.

Gen 13

Por este lado tenemos a adolescentes entre los 17 y los 22 años, siendo estos más maduros que los primeros (aunque la verdad las personas más maduras de este grupo son Fairchild, y Rainmaker). Este grupo ya lleva más tiempo en el mercado y ha demostrado ser quien posee un estilo más fresco y actual que Young Justice. Gen 13 fue creado originalmente por Jim Lee, Scott Campbell y Brandon Choi para Wildstorm.
Liderados por Jhon Lynch, un ex-agente de O.I. (Organizaciones Internacionales) quien salvó a los chicos de ser conejillos de indias de esta organización que quería sacar provecho de sus habilidades especiales para proyectos bélicos.

Desde su escape han vivido con Lynch; han sido entrenados por éste, para utilizar sus poderes y ayudar a otras personas, y de paso ayudarlos a buscar a sus padres quienes no los habían visto en años.

Impulse



Secret

Varias revelaciones se dieron en el transcurso, ya que Lynch resultó ser el padre biológico de Burn Out, la madre de Freefall salió a la luz después de un tiempo, con una situación de telenovela tipo televisca, y el padre de Fairchild aún a pesar de haber estado un rato con su hija, al final terminó dando su vida por salvarla a ella y a los demás chicos.
He aquí a los integrantes del grupo.

Caitlin Fairchild

Freefall

Hermosa, Inteligente, Inocente, y eso si, bastante alta, es la capitana del equipo. Con ella comenzaron a narrarse las aventuras de Gen 13; al principio era una chava quien se metía en los libros, con lentes, sus ropas muy sencillas y nada atrevidas, se la pasaba horas en la biblioteca y siempre sacaba buenas notas (en pocas palabras una Nerd). Ella ignoraba acerca de sus poderes y fue llevada por la fuerza a los cuarteles de O.I. donde conoció al resto del equipo. Una vez que uno de los experimentos ayudó a que sus poderes se desarrollaran con una rapidez increíble, su vida cambió por completo. Fairchild es a quien suelen dejarle la responsabilidad del equipo tanto en sus aventuras como en la vida cotidiana de los adolescentes; a ella le dejan las llaves del auto, el dinero para sus necesidades, la casa, etc. Sus poderes son una gran fuerza e invulnerabilidad que la hacen casi invencible.

Robin

http://arlequincreations.org/

Cabe mencionar que siempre es el blanco de ataque de lujuria por parte de los dibujantes, ya que comienza una aventura, por razones inexplicables, sus ropas siempre son rasgadas, dejándola así con muy pocas prendas que sacan provecho de su gran atractivo físico, situación que la hace de muchos admiradores.

Grounge

Como su nombre lo dice, su moda se dirige más a este estilo de vida, con pantalones holgados o bermudas, camisas de franela o hawaianas y cabello suelto, gusta de las patinetas y de comer bastante. En particular este miembro del equipo aparte de estas características, en ocasiones pareciera que llegó tarde a la repartición de cerebros, si no es que piensa con su estómago y sus hormonas, pues siempre aprovecha para admirar las curvas de Fairchild y de cuanta chava encuentre. Freefall está perdidamente enamorada de él, y él también le corresponde muy a su manera. Sus poderes se basan en absorber las propiedades de lo que toca, (en una aventura llegó a absorber la esencia del universo, y fue la única ocasión en que llegó a pensar de manera increíble).

Freefall

Roxy para los amigos, es la más joven del grupo, y quien vive de forma natural su adolescencia (fuera de combatir a super villanos). Esta perdidamente enamorada de Grounge aún a pesar de su comportamiento, sabe como es él, y que por lo menos le da su lugar. Cuando regresaron a la escuela, ella lo tomó de lo más normal , llegó a hacerse de amigos, más rápido que los demás y volvió a sentirse como en casa. Su personalidad puede ser en algunos casos inocente, como centrada; aun a pesar de su corta edad es consciente de sus acciones, es extrovertida, nunca calla lo que siente o piensa, aunque ésto en ocasiones la meta en problemas y admira en verdad a Cat (Fairchild) tanto por su físico envidiable como por su liderazgo.
Sus poderes se basan en controlar la gravedad de su alrededor.

Rainmaker

Proveniente de Nuevo México con raíces apaches, es la más centrada de todo el grupo; es calculadora, reservada y capaz de lograr los objetivos que se proponga, no suele juguetear tanto como los demás, está más en la onda de Cat, pero al final le gusta divertirse como cualquier chava de su edad. Cabe destacar que es el primer personaje de comic que confiesa libremente que es Lesbiana, algo que en ocasiones le pone los pelos de punta a Roxy, ya que está ha demostrado en algunas ocasiones estar interesada en Roxy y en Cat. Burn Out también esta interesado en ella, y aún a pesar de sus preferencias, a Rainmaker no le es tan desagradable del todo, aunque no quiere demostrár abiertamente a Burn Out hasta que este segura de ello. Sus poderes se basan en la electricidad estática, suele utilizar guantes que ayudan a canalizar de mejor manera sus poderes.

Wonder Girl

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Burn Out

El más serio del grupo, aunque también gusta del relajo al igual que Grounge, su look tipo Blink 182 hace que muchos lectores de USA se sientan identificados con el. Su personalidad es relajada y centrada, también gusta del sexo opuesto y en especial de Rainmaker, con quien en ocasiones ha tenido sus pequeños roces, pero nada oficial aún en cuanto a una relación formal, gracias a las preferencias de ésta. Ha llegado ser un verdadero conquistador en aventuras pasadas. Aunque él no se dé cuenta, se siente opacado ante la presencia de su padre (John Lynch), por lo que sin querer trata de portarse lo más tranquilo posible.

Sus poderes se basan en generar ondas de plasma alrededor de su cuerpo, por lo que es inmune al fuego, y es capaz de canalizar ráfagas de plasma.

Jhon Lynch

O señor L, como Grounge y los demás suelen decirle, aparte de tener la apariencia de Clint Eastwood, es el líder del grupo y mentor de los chicos. Anteriormente perteneció al grupo Team 7, al lado del padre de Cat, al igual que de integrantes de Wild Cats, y DeathBlow, hasta que decidieron separarse, ya que el gobierno quería hacer mal uso de sus poderes. Al enterarse de que O.I. buscaba a los hijos de los integrantes de Team 7 se dio a la tarea de impedir este acto, con tal de impedir que los chicos vivirían las mismas atrocidades que ellos. Ha sabido ocultar bien a Gen 13, y los ha entrenado bastante bien en el campo de batalla, pero en esta ocasión quiere que ellos se entrenen solos en la vida.

Como pueden ver, este equipo se muestra más real en comparación de Young Justice, gracias a las situaciones que viven como adolescentes, y no permiten que sus poderes se les suban a la cabeza, (como es el caso de Superboy).

Así que la ultima palabra es de ustedes. Ya que a pesar de la personalidad de ellos, el aspecto visual es de lo mejor, comenzando con Campbell, quien se caracteriza por su trazo limpio y lleno de detalle, hizo que Gen 13 tuviera varios seguidores en todo el mundo, y actualmente van rotando a diferentes artistas que aportan su toque especial en estos chicos de Gen 13.

http://arlequincreations.org/



EXTRA

Actualmente Grupo Editorial Vid, está trayendo un crossover, titulado Superman/Gen13, en donde el dibujo y la ambientación es lo mejor que se ha visto en comic, tal vez no sea tan comercial el dibujo, como antes solía ser, pero en cambio es de lo más realista que he visto, sus viñetas nos recuerdan a la fotografía de películas como Godzilla y a otro tupo de cintas en donde se explota el decorado y la construcción de los edificios, como en este caso con Metrópolis.

El diseño de los personajes está muy bien hecho, ya que aquí no vemos cuerpos esculturales tanto de Superman como de los chicos de Gen 13, sino son cuerpos más cercanos a la realidad, ya que Roxy y Rainmaker, presentan figuras de chavas que las puedes encontrar en cualquier parte al igual que de Burn Out (un chavo delgado y sencillo), y la ropa que utilizan es la que pueden usar los chavos de su edad.

La historia gira alrededor de Cat, quien recibe un gran golpe en la cabeza y ahora se cree Supergirl, realizando proezas que Supergirl haría, sólo que a Cat, no le salen tan bien que digamos y termina haciendo más desastres que evitarlos, y ahora sus demás compañeros andan en busca de ella, con ayuda del gran Boy Scout de los superhéroes (en palabras de Grounge), para tratar de parar los destrozos que realiza.

En verdad no tienen que perderse de este especial, ya que los chicos de Gen 13 le dicen unas cuantas palabras a Superman que hace que tenga un poco de inseguridad sobre si está en el agrado de los chicos de ahora o no lo está.

Algo digno de leerse, que disfrutarán a cada vuelta de página, gracias a Grupo Editorial Vid, por traernos, comics tan grandiosos como estos.

http://arlequincreations.org/



http://arlequincreations.org/



Por: Emy

¿PERO QUE RAYOS ES ESE RUIDO?

GRRROOAAAR

GROOOOAARR

MARCIANOS

GRRRR

CREO QUE ESA COSA QUIERE...

¡COMERNOS!

AAAAAH

CALLATE ESTOMAGO TORPE, ME ESTAS PONIENDO EN RIDÍCULO.

ASÍ NUNCA VOY A CONSEGUIR AMIGOS.

GRRRR

¡OUCH!

"QUIHAMBRE TINGO..."

Y YO QUE ME GASTÉ TODO MI DINERO POR ENTRAR A LOS CHATS DE INTERNET Y NADIE ME PELÓ...

CAFE CHINO

MMM!

ÑAM ÑAM

CHOP SUI...

POLLO AGRIDULCE...

TALLARINEEES...

¿ENCHILADAS Y GUACAMOLE?

DISCULPE HONOLABLE DAMICELA...

YO QUELEL AGLADECELE POL SU EXTLAOLDINALIO TLABAJO LIMPIANDO VIDLIOS

Y LECOMPENSALA CON ESTA GALLETITA DE LA SUELTE, SABLOSA Y CLUJIENTE.

CAFE CHINO

CHOM CHOM

Y si esta historia tenía moraleja, ella se la comió. "FIN"

COMIC Americano

¡También dedicado a las chicas!

Por Erika Caballero

Increíble pero cierto... al igual que muchas otras chicas, pensaba que el cómic americano estaba solamente dedicado al público masculino, con aventuras que sólo ellos entienden con la típica historia del crimen citadino, y con un superhéroe escondido tras un disfraz ocultando su verdadera identidad.

Pero.... ¿Alguna vez te has preguntado cuál es la importancia de las chicas en sus aventuras? Quién sabe, tal vez son puro atractivo visual, o sus apariciones no son tan espectaculares como las del protagonista del título en cuestión.

Pero bien dice el abuelo... "no juzgues una cosa sin antes conocerla", así que seguí sus consejos y me puse a leer unos cómics donde sobresalen heroínas y quise saber porqué lo eran, además de responder a las dudas que seguramente tú como chava también debes tener.

Después de que por fin pude leerlos, me llevé una sorpresa enorme al descubrir que el contenido de estas historias era más que crímenes y golpes... Las chicas tienen más importancia de la que imaginaba.

Comencé leyendo Las aventuras de Batman con una historia titulada "Amor Loco", protagonizada por una chica vestida de arlequín llamada Harley Quinn, que enloquece por el mismísimo Joker, un payaso psicópata y enemigo mortal de Batman.

De carácter simpático y muy extrovertida, esta chica hace hasta lo imposible con tal de complacer a su amado Joker, al cual por cierto dice de cariño "Pudín". Como te imaginarás, a éste malévolo payaso le choca que lo llame así. Este maligno está obsesionado con atrapar a Batman, Harley aprovecha cualquier oportunidad para acercarse a él, pero no hace más que ignorarla y resistirse a sus encantos. Incluso trata de ser sexy pero el tipo sigue metidísimo en sus asuntos. Como toda mujer, Harley fantasea acerca de cómo sería la vida si se casara con él, con la casa tirada de cabeza y sus hijitos idénticos a sus papás haciendo y deshaciendo, jugando con objetos cortantes y por el suelo muñecos literalmente "asesinados" (por ahí hay un dinosaurio tipo Barney con un cuchillo atravesado) . Con tal de hacer realidad ese sueño, atrapa a Batman utilizando una estrategia que ni a Joker se le hubiera ocurrido. Por puro orgullo, Joker libera a Batman para pelear sin éxito alguno, de coraje lastima a Harley y Batman escapa, no sin antes reconocer que la estrategia tomada por Harley fue más inteligente de las que su eterno enemigo había planeado, y lo llama tonto. Harley está muy decepcionada, y promete olvidar a Joker... se ha dado cuenta de que sólo es un insecto. Pero al llegar al hospital y ver una rosa dejada por su amado, sus ilusiones vuelven a nacer.

Harley Queen

Esta historia no está nada fuera de la realidad, ya que al igual que Harley, muchas chicas nos clavamos con un chavo a pesar de que nos trate mal con su indi-ferencia, y que ni se da cuenta de lo que hacemos por él. Y no me digas que no te ha pasado, ya que cuando más decididas estamos a olvidar al susodicho, basta que éste tenga un detallito con nosotras para que volvamos a ilusionarnos y a revivir nuestras esperanzas. Volamos muy alto, y la caída sí que duele. Pero no te desanimes, ya que por fortuna no todos son así.

Lisa Simpson

Esta historia es excelente, y más por haber manejado los sentimientos de las chicas tan acertadamente, a pesar de haber venido de la mente de un hombre: Paul Dini, quien además ha escrito Batman del futuro (Batman Beyond), la cual es una historia bastante buena, ya que alguien más ocupa el lugar de este superhéroe que ya está retirado y viejito, al que vemos usando un bastón.

Decidí continuar mi lectura con CATWOMAN, Guardián de la Ciudad Gótica. Podemos también llamarla Gatúbela. Selina Kyle es la chava que se oculta tras un disfraz ajustado con antifaz de gato. Se trata de una historia en donde ahora Batman es el malo; esta chica demuestra mucha agilidad e inteligencia a la hora de pelear e investigar los crímenes del hombre murciélago. Según Elseworlds, "los héroes salen de sus lugares habituales y son colocados en momentos extraños, algunos que no han existido, y otros que no pueden; no pudieron o no debieron existir...". Esto quiere decir que las historias de este grupo son un universo alterno donde todo es posible, es decir, no se trata de una historia oficial, sino imaginaria.

Lara Croft

De acuerdo a ello, Selina es la guardiana de Ciudad Gótica con la misión de proteger todas las noches de la ciudad. De muy chica, perdió a sus padres quienes fueron víctimas de un hombre malo que les quitó la vida. Debido a ello, se convirtió en la guardiana contra el crimen en lugar de Batman, quien ahora es un ladrón fugitivo, que a diferencia de Gatúbela en la serie original, este mata a sus víctimas.

Selina tiene una mansión en lo alto de una montaña, pero se oculta en la gaticueva donde guarda toda la información importante en una gran computadora y cuida a cientos de gatitos... ¡Miau! Es gran amiga de Brooks, quien además de ser su ayudante de limpieza, se ha convertido en su confidente y consejera.
En una de esas, Batman descubre el escondite y la verdadera identidad de Gatúbela, así que piensa aprovecharse de ello para eliminarla y quedarse con todas sus riquezas.

Su malévolo plan comienza cuando la seduce en una fiesta, haciéndose pasar por todo un caballero y contándole sus secretos "más íntimos" (que son puras mentiras) para ganarse la confianza de esta chica. Terminan besándose. El muy descarado le pide matrimonio, y antes de darle una respuesta, Selina le revela su verdadera identidad, ya que la base de toda relación es la confianza y ella no quería tener ningún secreto para él. Se hace el sorprendido y dice que no la importa, que siempre estará con ella. Selina está en las nubes, y no duda en contárselo a su amiga Brooks, a quien no le late nada de lo que está pasando, y trata de prevenir a Selina pero ésta no la escucha. Llega el día de la boda, el cual se convierte en una pesadilla ya que el desgraciado de Batman mata a Brooks. Exaltada por ello,

http://arlequincreations.org/

...cide pelear con todas sus fuerzas contra Batman, y se da cuenta ... que era el hombre con el que se casó, que sólo la utilizó y le ...ntió. Ya te imaginarás el dolor por el que Gatúbela pasó, y gracias a ... inteligencia se deshizo de Batman.
...final es realmente inesperado, te recomiendo que consigas los cómics ... Gatúbela para que lo descubras.

Rogue

...sta historia se asemeja de cierta forma a la realidad, ya que las chicas ...tregamos el corazón al 100% cuando encontramos a alguien que ...s escucha, nos comprende y nos comparte su pasado. Estamos en ...s nubes y sólo atendemos a los buenos comentarios sobre nuestra ...eva relación, sin poner atención a los que nuestros propios amigos ...s dan, por no ser exactamente lo que queremos escuchar. ...esafortunadamente, hay quienes se aprovechan de esta sensibilidad para su ...opio provecho, nos bajan la luna y las estrellas para que al final nos demos ...enta de que el chico no era lo que pensábamos. Es una decepción amorosa ... las más terribles, aquí Selina demuestra ser una chava fuerte, ágil en la pelea, ...muy inteligente, siendo su sensibilidad su único punto débil. Lo único que ...empre quiso fue sentirse amada

...espués continué con la historia de TOMB RIDER, en una aventura que Lara ...oft comparte con Sara Pezzini, agente de la policía de Nueva York, en busca ... aventuras que bien envidiaría Indiana Jones porque tiene más acción. Fue ...a fabulosa mancuerna, ya que Lara tiene los conocimientos de arqueología ...Sara tiene el gran poder que le otorga el Witchblade ("arma sobrenatural que ... fusiona con la psiquis femenina más fuerte de cada era"), haciendo de éste un equipo sin igual. Esta fue una de las aventuras que más disfruté, ya que la inteligencia y las habilidades de cada una hace que resuelvan los problemas de una forma especial e interesante. Dos chicas en busca del peligro, y triunfan en su misión con el estilo que caracteriza a cada una de ellas. Puedes incluso identificarte con Lara o con Sara, al extremo de imaginar que eres una de ellas y tu amiga más cercana es la otra.

...itchblade

No podía dejar de leer a GAMBIT, hombre X, apodado "franchute" por su compañero Wolverine. Es bastante feo para mi gusto, se cree divo, todo un conquistador que jamás pasa desapercibido a una bella mujer. La gran víctima de sus encantos es la mutante conocida como Rouge (Titania), quien es la única que le aguanta sus deslices y lo apoya. A pesar de lo feo que es , todas caen rendidas a sus pies, pero al final se dan cuenta que el corazón de este galán le pertenece a Rouge, romance que no se ha podido concretar tras muchos años debido a la maldición que tiene Rouge con su poder de absorber los poderes y los pensamientos de otra persona con tan sólo un toque, y al imaginarse que un beso y otro tipo de contacto dejaría en coma a Gambit, si no es que le quitaría su vida por un momento de placer (riesgo que no dudaría en tomar Gambit). Me recuerda al típico feo por el que todas morimos, que tal vez no es el físico el que nos atrae, sino esa personalidad que los vuelve irresistibles por su forma de ser hacia nosotras. Sólo espero que mis comentarios sobre Gambit no hayan ofendido a sus admiradoras, no tengo nada en su contra, es más, ojalá se resuelva la maldición de Rouge para que puedan vivir juntos y felices. Después de todo, ambos lo merecen.

Después de tanta acción, decidí seguirle con cosas más tranquilas que no se pueden dejar pasar y que por supuesto, pertenecen al cómic americano.

Uno de ellos fue LOS SIMPSON, donde el personaje femenino destacado según mi parecer es la pequeña LISA SIMPSON. Cómo olvidar que siempre tiene la solución en sus amarillentas manos, que saca de apuros a su hermano Bart e incluso a su papá Homero. A veces nos aburren sus teorías , ya que usa un tremendo lenguaje técnico. Pero fuera de ello, se ha convertido en la consentida de algunos. Tanto que todas las escritoras de cómic americano la admiran y agregan algo de esa magia que hace especial a Lisa en cada uno de los personajes que realizan; un gran ejemplo de ello es la escritora Bárbara Kesel, argumentista de las series Meridian y Sigil de una editorial nueva llamada Crossgen, que nos trae un nuevo concepto de cómo se debe hacer cómic americano sin recurrir al clásico héroe enmascarado y con mallas que impiden la circulación sanguínea.

Y no podía faltar ARCHI, aventuras de adolescentes donde predominan el amor, la amistad, y sobre todo la diversión y el buen humor. Me gustaría basarme en Betty Rosas, la eterna enamorada del pelirrojo Archi Gómez, quien nunca la consideró como algo más que su mejor amiga y se decidió por su amiga Verónica del Valle, una niña rica y de cierta forma superficial. Betty es una chica como cualquier otra, que gusta de escribir en su diario los secretos y pensamientos más profundos que nacen en su corazón. Gusta de ayudar a los demás siempre por causas muy nobles y sin esperar nada a cambio. Romántica, hogareña, sensible, le encantan los paseos y contemplar el atardecer acompañada de su amor imposible Archi. Betty ha demostrado ser el personaje más humano que se ha hecho en la historia del cómic americano debido a su sencillez, carisma, e inseguridad que sufre como cualquier adolescente. No necesita tener pechos extragrandes ni trajes ajustados para demostrar el heroísmo que tal vez sin darse cuenta trae en las venas, su sencillez y carisma son las que la hacen triunfar; no necesita destruir ciudades para demostrar su fuerza, ella la tiene en el corazón y lo contrario a muchas heroínas que siempre ganan enemigos, Betty gana muchos amigos que la quieren, respetan y jamás olvidarán.

Catwoman

Como conclusión, te puedo decir que las chicas de los cómics americanos son más que una silueta exagerada; predomina en ellas la habilidad para tomar decisiones, la inteligencia, la sensibilidad en su corazón, y el amor como fuerza e inspiración para realizar sus metas. Y el amor no está necesariamente dedicado a un hombre, sino también a sus seres queridos como familiares y amigos. Vale la pena que le des una oportunidad al cómic americano, puede que te identifiques con alguna de estas heroínas, te invito a que nos escribas y nos platiques tu experiencia.

Y finalmente, honor a quien honor merece, ya que gracias a los chavos de Editorial Vid podemos disfrutar de estos cómics en nuestro idioma.

Betty Rosas

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



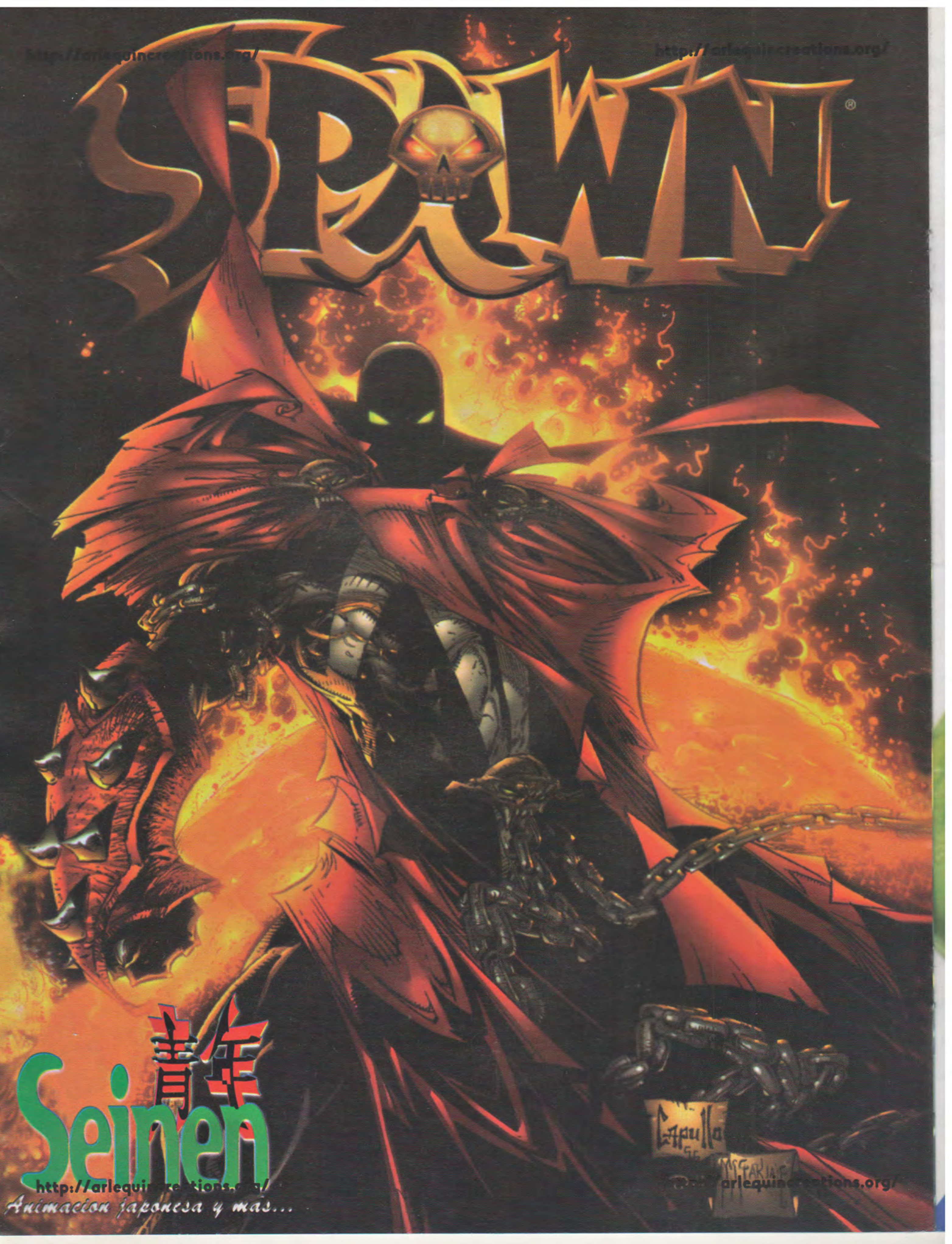
http://arlequincreations.org/

SOLA

青年 Seinen

Animacion japonesa y mas...

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/



http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
SPAWN®
Seinen 青年
http://arlequincreations.org/
Animacion japonesa y mas...
http://arlequincreations.org/

Disney · PIXAR MONSTERS, INC.





¡¡ LA NUEVA PELÍCULA DE DISNEY/PIXAR !!

...SERÍA MONSTRUOSO PERDÉRTELA

Por Erika Caballero

Es hora de dormir, estás en tu cama con la luz apagada mirando alrededor de tu habitación, ya que aún no cierras tus ojos y cuando diriges tu mirada hacia tu armario o cualquier otro punto, las cosas no son como parecen ni como cuando tenías la luz encendida... ¿acaso hay un monstruo ahí escondido? Si lo hay... ¿no será él quien te teme a ti?

Pues precisamente ese es el concepto utilizado en "Monsters, Inc", la nueva película de Disney Pixar, realizada por los creadores de Toy Story y animada por computadora con una tecnología de primera.

La historia se desarrolla en Monstrópolis, un lugar donde habitan todo tipo de monstruos que se dedican al procesamiento de gritos humanos por la noche, siendo los niños la mejor víctima. Estos simpáticos monstruitos llevan a cabo su labor en una fábrica de la ciudad llamada "Monsters, Inc", y la forma de llegar a los niños es mediante las puertas del armario para asustarlos y acumular sus gritos.

Pero ni creas que es una tarea tan fácil, ya que estos monstruos piensan que el contacto con los niños puede ser perjudicial para ellos, ya que los consideran tóxicos y podrían hacerles daño.

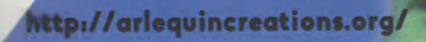
Sin embargo, hay un problema en la fábrica, ya que los niños de hoy son más valientes y no gritan por las noches, entonces le falta energía a la industria. Preocupado por esta crisis, el presidente de la corporación, llamado Henry J. Waternoose comienza a tomar cartas en el asunto.

Y aquí es donde entra Sulley, un monstruo cornudo, alto y de color azul con manchitas moradas. Su amigo, y más que sólo un simple ayudante, es Mike, un monstruo de color amarillo con forma de ojo.

Como en todo trabajo, Sulley es víctima de las envidias por su gran capacidad y competitividad, por un monstruo llamado Randall, que está digamos un nivel debajo de él. Después de una larga jornada de trabajo, Sulley se percata de un error al no ser entregada una puerta del armario y se queda a investigar. Por algo dicen que la curiosidad mató al gato, ya que al abrir una de las puertas deja entrar a una niña pequeña al mundo de los monstruos. Se acerca a ella tratando de superar sus temores, y ese "mito" de que los chiquillos son tóxicos. Pero...oh, sorpresa! Las cosas no salen como las había planeado y trae problemas a su orbe.

Al verse envuelto en ese problema, llama a su mejor amigo como todos lo hacemos para ver qué se puede hacer con esa chiquilla a partir de ahora.

Lo primero que se les ocurre es disfrazarla de monstruo, llevarla a la fábrica y recuperar la puerta perdida.Una vez que lo logren, regresarán a Boo (la niñita) a su casa... así les cueste la vida.





Sólo que aquí hay un pequeño problema (...¿otro?...), ya que sin querer, están interrumpiendo la producción de gritos, y la fábrica sigue perdiendo energía.

Así que la vida de Sulley se vuelve caótica y pone en riesgo su carrera, mientras la pequeña Boo se divierte de lo lindo y se emociona con esta aventura.
¿Podrán llevarla de vuelta a su casa? ¿Le quitará Randall el puesto de honor a Sulley, su rival? Todo puede suceder...

Pero... ¿a quién se le ocurrió esta loca pero divertidísima idea?
Monsters, Inc fue dirigida por Pete Docter, quien ya había tenido experiencia con este tipo de animación por computadora gracias a que trabajó en la realización de la película Toy Story. ¡En esta cinta se estrena como director! Tal vez recordando su infancia, Pete se puso a pensar junto a sus compañeros de equipo en aquellas noches de insomnio en las que creaban monstruos con su imaginación y les causaban temor, pero los monstruos... ¿a qué le temen? ¡Pues a los niños! Dando a entender que nuestros propios miedos tienen miedo de nosotros. Así que en su película quiso explicar porqué los monstruos asustan a los niños, pero de una manera divertida. Tal vez después de esto, los pequeñines que le temen a la oscuridad se vuelvan más valientes y vivan pensando en esta tierna ilusión.

En esa cinta podemos observar una evolución notoria en cuanto a gráficas por computadora se refiere, ya que como es costumbre por parte de Pixar, la meta que se imponen entre la realización de una película y otra, es superarse en cada aspecto, y he aquí donde lo demuestran, tanto en la historia como en la cuestión técnica, ya que ellos mismos desarrollan sus propias herramientas que permiten realizar efectos que otras no lo permitirían, y el ejemplo mas notoria de Monsters, Inc. es precisamente el pelaje de los monstruos y la suavidad con la que se mueven cada uno de los cabellos de Sulley, lo cual es un trabajo realmente laborioso. En cuanto la historia, como podrás ver, John Lasseter siempre ha demostrado tener una visión diferente de las cosas, ya nos lo había demostrado en Toy Story y en Bichos, exponiendo la manera en cómo nos ven tanto insectos y juguetes, y ahora es el turno de aquellos seres imaginarios que habitan en las mentes de los niños, los Monstruos. Una visión por demás interesante, ya que un gran análisis psicológico se hace presente en esta cinta que sin duda divertirá tanto a chicos como a grandes.

La canción del final fue compuesta por el afamado compositor de las anteriores cintas de Pixar, Randy Newman, titulada "If I Didn't Have You" (Si No Te Tuviera), la cual cuenta con una gran influencia de jazz de los '40s y es interpretada por los actores que prestan su voz para los personajes de Sulley y Mike: John Goodman y Billy Cristal, respectivamente.

Sólo me resta decirte que John Lasseter, ganador del Oscar por Toy Story, y sin duda un gran visionario y precursor en la realización de este tipo de cintas y a quien Alan tuvo el gusto de entrevistar en la edición de enero del 2000,produjo con gran acierto esta magnífica película que no puedes perderte, ya que siempre tiene en mente entretener y hacerte reír con todas estas ocurrencias con las que nos tiene acostumbrados, te aseguro que te sentirás identificado con alguno de los personajes y no te será difícil olvidar esta película. Así que ahora corre al cine, y...

¡Que te diviertas!

Hugo Pratt

Por: Laura Michell





Hugo Pratt fue un aventurero desde temprana edad.

Nacido cerca de Rimini, Italia, el 15 de junio de 1927, viajó durante su infancia y adolescencia a Venecia, después a Etiopía, y después de vuelta a Venecia, donde entró a estudiar en la Academia de Bellas Artes. A los diez años decidió hacerse historietista, y a los 17 lanzó, junto con unos amigos, su primera publicación. Tanto a Pratt como a sus amigos les gustaban los relatos de aventuras de autores norteamericanos (que, por cierto, estaban prohibidos en Italia durante el régimen de Mussolini), y el personaje que inventaron para su revista era el clásico justiciero encapuchado. Su trabajo gustó tanto a un editor argentina, que le propuso a todo el equipo que fueran a trabajar a Buenos Aires. Pratt y sus amigos aceptaron inmediatamente, y a partir de 1950 dibujó para varias editoriales, y dio clases en la Escuela Panamericana de Arte.

En la revista Supertotem, Pratt presentó por primera vez una historia escrita por él (hasta entonces, se había ocupado en ilustrar guiones): "Ana de la jungla", una serie de aventuras en un país africano imaginario cuya protagonista era una chica, bautizada en honor de su vecina Anne Frognier, que más tarde se convertiría en su esposa.

Muchas de las obras importantes de Hugo Pratt fueron creadas durante su estancia en Argentina, entre ellas "Sargento Kirk" y "Ernie Pike". Su influencia principal vino, nuevamente, de parte de los Estados Unidos, en especial del artista Milton Caniff.

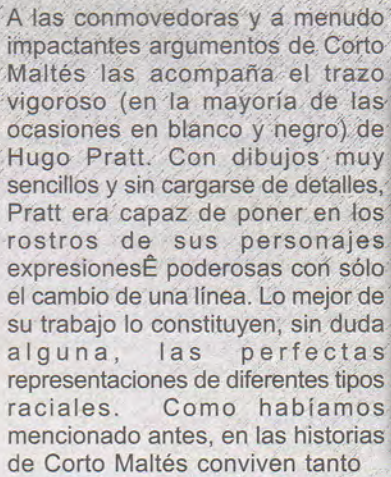
De Buenos Aires, se mudó un tiempo a Londres, Inglaterra, a trabajar para varios periódicos, y tras una breve estancia de vuelta en Argentina y Brasil, se estableció en Italia, donde continuó ilustrando y escribiendo para varias revistas. Fue ahí donde publicó su historia "La balada del Mar Salado", en la que aparece por primera vez su personaje más famoso: Corto Maltés.

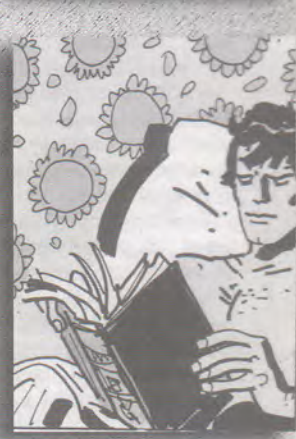
Corto Maltés, personaje secundario de esta historia, se presentó en un papel protagónico en el suplemento francés Pif. Corto Maltés es, muy posiblemente, el otro yo de su creador. Se trata de un marinero, hijo de un inglés y una gitana, que se dedica a recorrer el mundo entre los años de 1917 a 1930, y se encuentra involucrado en situaciones tanto reales como imaginarias, en las que convive con personajes que van desde Rasputín y el Barón Rojo hasta el mismo mago Merlín. Sin intentar convertirse en héroe (aunque en la mayor parte de las ocasiones no le queda otra salida), Corto Maltés es testigo de la opresión de los negros en Sudamérica, de la lucha por la libertad en Irlanda, la revolución rusa, y de varias batallas en la primera guerra mundial. En Corto Maltés, un hombre que aparenta indiferencia ante los problemas del mundo, existe un sólido sentido de la justicia que no le permite cerrar los ojos ante una persona desamparada o una causa que requiere de su apoyo.





A las conmovedoras y a menudo impactantes argumentos de Corto Maltés las acompaña el trazo vigoroso (en la mayoría de las ocasiones en blanco y negro) de Hugo Pratt. Con dibujos muy sencillos y sin cargarse de detalles, Pratt era capaz de poner en los rostros de sus personajes expresionesÊ poderosas con sólo el cambio de una línea. Lo mejor de su trabajo lo constituyen, sin duda alguna, las perfectas representaciones de diferentes tipos raciales. Como habíamos mencionado antes, en las historias de Corto Maltés conviven tanto la historia real, como anécdotas aisladas y algunos pasajes realmente alucinantes del mundo de los sueños y la fantasía. Durante toda su vida, Pratt se dio cita con su personaje en locaciones tan remotas una de la otra como España, China y Brasil. También contribuyó, como guionista, al trabajo de otros artistas, siendo el más notable el italiano Milo Manara.







Dentro de su propia historia mítica, Corto Maltés desaparece durante la guerra civil española en 1930; en la vida real, Hugo Pratt murió de cáncer el 20 de agosto de 1995, en su casa de Lucerna, Suiza. Que el mundo no se olvide de estos dos grandes aventureros.

http://arlequincreations.org/

YELLOW KID

El oro es amarillo.

Por: Noemí Bibiana Pérez.

No es muy alto. Es calvo, orejón, de rojos y prominentes cachetes, dientes muy grandes y ojos muy pequeños. Para colmo, no habla y viste, incluso en pleno día, un holgado camisón de dormir amarillo. Y sin embargo, cuando apareció por primera vez en 1896, se convirtió en un éxito arrollador, a tal grado que creó tras de sí tanto el mito de que él fue el primero, como el boom de una floreciente industria recién creada... y mucha parafernalia. Su nombre: The Yellow Kid. Creado por R. F. Outcault bajo la supervisión del magnate de la prensa, el inmigrante polaco Joseph Pulitzer, Yellow Kid marcó una línea entre el antes y el después de la entonces bastante joven industria del cómic, y su brillante y llamativo camisón hizo acuñarse el término "amarillismo" como sinónimo del periodismo amarillista de moda en aquél tiempo, que practicaban tanto Pulitzer como su acérrimo rival William Randolph Hearst (por lo que no es cierto el mito de que Hearst imprimía sus periódicos en papel amarillo para llamar la atención y que de allí nació el término).

A las filas de Hearst pronto pasaría Yellow Kid, en un "pacto entre caballeros" suscrito por ambos editores, contra la creencia popular de que los dos se pelearon por los derechos del monito en cuestión, dándose el curioso caso de que Nueva York contara con dos Yellow Kids, cada uno en un periódico competidor y con un dibujante distinto, pues del lado de Pulitzer fue el dibujante George B. Luks quien retomó la serie. Hablando de mitos, existe la idea de que Yellow Kid fue el primer cómic del mundo y Outcault el primer dibujante en crear una secuencia en cuadritos. Nada más falso, el arte secuencial es muchísimo más antiguo: Egipcios y toltecas ya narraban historias con dibujos en secuencia que, aunque menos chistosos, contaban algo: Un mito, una batalla, la vida de algún gobernante, un texto religioso, etc., Aunque el primer cómic más o menos tal como lo conocemos no nació en Egipto ni en México (¡chín...!), sino en... Alemania. Todo clavado de los cómics que se respete debería saber que la primera historieta del mundo se llamaba Hieronymus y trataba de un escuincle cábula que le hacía mil y un maldades a su preceptor. La primera tira de Hieronymus empieza cuando, sentado a su escritorio y recargado junto a su tintero, Hieronymus se complace en molestar a un pobre insecto. Cuadro 2: Hieronymus se corta la punta de su coleta debajo del moño, con unas tijeras. Cuadro 3: el chamaco ladilla mete los cabellos que se cortó en la pipa de su preceptor. Cuadro 4: el preceptor se dispone a fumar de su pipa mientras Hieronymus, fingiendo estudiar en un libro, lo espía esperando la reacción. Cuadro 5: tras haber fumado de la pipa, el preceptor, asqueado, escupe algo negro y desagradable, mientras Hieronymus se ríe de él en silencio. Cuadro 6: pero el maestro no es nada tonto, y al tomar la coleta de Hieronymus y ver que está recortada, comprende de inmediato la estratagema. El escuincle travieso, al verse descubierto, se frunce toditito, temiendo sin duda la guamiza que le espera. ¿El año? 1860.



El nombre del creador de Hieronymus debe ser reverentemente pronunciado por todo aquél que escriba, trace, entinte o lea un cómic: Wilhelm Busch. Extraordinario artista y poeta alemán, diez años después de Hieronymus crea otro trancazo de escuincles maldosos: Max y Moritz, unos traviesos de tomo y lomo que para 1884 aparecían en un periódico semanalmente, con un éxito tan arrollador que Pulitzer decidió hacer una versión americana para sus periódicos: The Katzenjammer Kids ("El Capitán y sus sobrinos" o "Maldades de dos pilluelos"), creada por Rudi Dirks, por cuyos derechos ambos emporios periodísticos llegaron a un acuerdo legal semejante al de Yellow Kid.

Mientras esto sucedía, ingleses y franceses incursionaban a su vez en el mundo de los monitos con resultados extraordinarios. Se cree que fueron los ingleses quienes inventaron el globo de diálogo, haciendo hablar a sus personajes, y la onomatopeya (los sonidos, pues), dado que antes las historietas eran mudas con un texto explicativo debajo, generalmente versificado para que rimara (al menos por Busch y sus seguidores). Esta costumbre de rimar los diálogos permaneció durante un buen tiempo, incluso cuando éstos comenzaron a ir dentro de los globos. Yellow Kid fue, pues, si no el primero, sí el más popular y conocido de los personajes pioneros del cómic debido, tal vez sin proponérselo, a que no hablaba... pero sus travesuras y acciones eran muy elocuentes, lo que lo volvió el preferido de los inmigrantes extranjeros que no hablaban inglés, y cuyos ghettos se convertirían en el escenario de las aventuras del

http://arlequincreations.org/

chavito pelón (a Yellow Kid mismo lo "convirtieron en chino" por ésa razón), volviéndose precisamente los inmigrantes actores dentro del cómic. Se dice por esto que The Yellow Kid fue concebido para hacer burla de los inmigrantes y los pobres: todo lo contrario, Outcault se inspiró en el humilde barrio donde vivió de niño y en las personas que conoció entonces.

Aunque Yellow Kid jamás dijo nada, era su amplio camisón amarillo el que "hablaba" en su lugar, pues en éste aparecían escritos todos los diálogos del chico, escritos como tratando de imitar la forma de hablar de alguien que por su corta edad, su origen extranjero o ambas cosas, no pronunciara bien el inglés. Ésta estrategia de hacer hablar a la ropa se convirtió en una característica distintiva del cómic, establecida por Outcault y que se retomaría, de varias formas, alrededor del mundo, en pocas palabras, Yellow Kid definió las reglas del juego para los cómics de la posteridad, incluso más que Busch. Su lenguaje supercoloquial y muy mal pronunciado, es otro toque de humor del mono éste, y una tortura para quienes no leemos el inglés a la perfección, allanando sin duda el camino para millones de científicos malvados que amenazarán a los superhéroes en un inglés defectuoso y con un marcado acento alemán.

Sus maldades sin medida le darán pie a una pléyade de chamacos maloras que tendrá su máximo exponente en Bart Simpson. Ha establecido pautas que continúan respetándose, e incluso gags que más de 100 años después, aún dan risa (¡a que el cine no hace eso!). El éxito de Yellow Kid fue tan extraordinario, que sólo hasta hace poco pudo ser alcanzado por otro monito amarillo al menos por el lado de la mercadotecnia: El Bulbo... bueno... no, en realidad se trata de Pikachu. Yellow Kid se volvió un éxito de mercadotecnia, y los publicistas lo adoraban: producto donde apareciera, producto cuyas ventas se iban al cielo. El orejón amarillo apareció en cualquier clase de parafernalia: botes de galletas, juegos de boliche, incluso en cajetillas de cigarros (después de todo, fue concebido para ser leído POR LOS ADULTOS, y en aquél tiempo no era tan mal visto que un personaje tan llamativo para los niños anunciase una marca de cigarrillos); hermosos muñecos de Yellow Kid hechos a mano con camisón y gorro de dormir se vendían como pan caliente, y el niño amarillo apareció en varios carteles promociónales bellamente realizados del suplemento a colores del periódico, invitando a comprarlo al respetable; algunos de esos carteles y productos aún se conservan, y pueden ser vistos en recopilaciones de colección o en algunas páginas de Internet, sólo para darnos una idea relativamente pequeña del impacto que tuvo en su época sobre sus lectores, delineando estrategias de publicidad y ventas que utilizan hoy hasta los piratas.



Richard Felton Outcault, el creador de Yellow Kid y su crudo entorno, nació en un barrio pobre de Lancaster, Ohio, el 14 de enero de 1863. Su talento para hacer monos fue evidente desde muy temprana edad, y a los quince años entró a una escuela de diseño en Cincinnati. A los dieciocho hace algunas ilustraciones para una compañía de cerraduras. Durante una exhibición de la recientemente creada luz eléctrica, la compañía de Thomas Alva Edison recluta a Outcault para que éste realice en imágenes una descripción de cómo funciona la nueva tecnología, y Outcault hace un trabajo tan extraordinario que los chalanes de Edison se lo jalan para trabajar de tiempo completo en los laboratorios de Edison en West Orange, New Jersey. Poco después, Edison lo nombra artista oficial de su exposición itinerante, con la que lo manda a la Feria Mundial de París. Outcault aprovecha para seguir estudiando arte. De regreso, empieza a trabajar en Electrical World, una revista de un cuate de Edison, y a dibujar chistes para la revista Truth, donde el chavito amarillo hizo su debut (y no en el periódico de Pulitzer como comúnmente se cree). Precisamente el World de Pulitzer lo contrató, pero no como monero, sino para que realizara ilustraciones que explicaran a la gente algunos temas científicos de forma sencilla, esto en 1894.

El 17 de febrero de 1895 Yellow Kid hace su primera aparición tal como empezaron desde abajo las grandes estrellas: como extra, y en un cartón reeditado de Truth. Empezó como un cuadrito a blanco y negro perdido en algún lugar del periódico, pero pronto ése cuadrito se convertiría en una página completa y a color. Otras series de Outcault que tuvieron éxito fueron Buddy Tucker, Pore Li'l Mose y Buster Brown, que fue llevada incluso al cine.

Outcault falleció a los 65 años, en 1928, en su estudio de Madison Avenue.

En conclusión, si bien le debemos a Busch la creación de la historieta, quizá nuestra deuda con Outcault y con los diarios donde apareció su trabajo sea aún mayor. De Dominion a Karmatrón, de Valiants a Ásterix y de Kingdom Come a Maus, la manera de narrar las cosas no parece haber variado mucho en su esencia después de más de un siglo, y sin embargo éste extraordinario y por entonces recién creado lenguaje evolucionó enormemente desde el simple chascarrillo dibujado hasta las actuales viñetas llenas de acción que nos quitan el aliento, nos tiran de la risa o nos hacen llorar. Es verdaderamente algo mágico... ¿o no?

http://arlequincreations.org/

Frank Miller

Por: Luis Antonio Avalos

En el año de 1957 en Montpelier, Vermont, nace Frank Miller, escritor y dibujante que hoy es una leyenda. Si eres de aquellos que conocen su trabajo, seguramente ya estarás esperando la aparición de The Dark Knight Strikes Again y Sin City : The Hard Goodbye, pero si no sabes quién es este hombre ni lo que ha hecho, entonces estás en el lugar indicado para resolver eso, sólo sigue leyendo.

En 1976, con apenas 19 años, Frank Miller se mudó a la ciudad de New York para estar más cerca de las editoriales en las que deseaba trabajar desde que era un niño. Comenzó haciendo trabajos de relleno en editoriales importantes, como Gold Key y Marvel. En esta última le fue encargada la realización de una historia en Spectacular Spider-Man en la que el popular arácnido hacía equipo con Daredevil, otro personaje favorito en aquella época. Esta historia de dos números trajo como resultado que un año después, Marvel le ofreciera a Miller el título de Daredevil para que se convirtiera en su trazador de base y poco después, Miller comenzó a encargarse también de escribir las historias para el título.

Como resultado, durante varios años en un trabajo conjunto entre Miller y el entintador Klaus Janson, Daredevil se convirtió en un título que atraía cada vez más y más lectores, entre otras cosas por la creación de uno de los personajes secundarios más gustados que ha tenido Marvel: Elektra, una asesina con la que Daredevil mantenía una relación extraña entre el amor y el odio. Hasta hoy, Elektra es uno de los personajes con los que el nombre de Frank Miller se asocia de inmediato.

En la década de 1980, Miller se convirtió en uno de los primeros autores que decidían arriesgarse con un proyecto propio, saliendo de la comodidad de los títulos que eran propiedad de las grandes compañías. A lado de la colorista Lynn Varley, que ha trabajado desde entonces en varios proyectos con Miller, creó Ronin, uno de sus trabajos más originales en la que un samurai del siglo XIII es transportado a un futuro distante con una superavanzada tecnología, logrando un contraste bastante especial y mostrando además el amor que Miller tiene por los samurais, pues es fan de estos antiguos guerreros japoneses e incluso tiene un especial cariño por las historias de Lone Wolf and Cub, el famoso manga escrito por Kazuo Koike y dibujado por Goseki Kojima, para el cual Miller realizó las portadas de las recopilaciones traducidas al inglés y publicadas por Dark Horse.

Pero el momento más grande en la carrera de Miller fue al trabajar como escritor y dibujante en Dark Knight Returns, una historia que todo fan de Batman está casi obligado a conocer. En Dark Knight Returns nos encontramos con un Batman viejo que ha dejado atrás gran parte de su vitalidad y agilidad de antaño, pero no obstante está todavía dispuesto a seguir peleando e incluso, en una pelea que podría contarse entre las más asombrosas de la historia de los cómics, le da una golpiza al mismísimo Superman. Esta historia asombrosa en la que el personaje es devuelto de golpe a su ambiente obscuro, sirvió de inspiración para las dos primeras películas de Batman dirigidas por Tim Burton y para la serie animada Batman Beyond, sin mencionar que desde entonces el personaje se ha mantenido en un ambiente obscuro en todos sus títulos y series.

Con Batman Year One, escrita por Miller y dibujada por David Mazzuchelli, ahora dejamos al viejo y experimentado Batman de Dark Knight Returns para encontrarnos con un Batman joven e inexperto que apenas comienza con su lucha de cada noche, replanteándonos su origen de una manera detallada, realista y por supuesto, obscura.

Elektra Assassin y Elektra Lives Again, dibujadas por Bill Sienkiewicz, nos muestran la evolución del personaje desde el punto de vista de Miller, quien por supuesto escribe ambas historias. En Elektra Lives Again, además, Miller trae de regreso a esta asesina ninja a sueldo luego de que esta fuera muerta en la serie de Daredevil.

Durante algún tiempo, Miller dejó los cómics para dedicarse a algo más: Hollywood. Trabajando como guionista para cine, colaboró en la serie de películas de RoboCop, aunque según dice, la experiencia no le fue del todo agradable dado que todo mundo era su jefe, por lo que no es de extrañarse que al terminar con sus proyectos para cine volviera con más brío a los comics.

La década de 1990 trae a la vida a Martha Washington, una heróica mujer negra habitante de un futuro corrupto, en el que la política cae en el absurdo y la vida es algo barato en medio de guerras en las que se remarca la estupidez de la guerra misma y sus motivos. La saga de Martha Washington comienza con la miniserie Give Me Liberty, escrita por Frank Miller y dibujada por Dave Gibbons y se extiende por varias miniseries más

en las que Martha, quien comenzara como una huérfana indefensa, llega incluso a salvar el mundo y... el universo.

Esta década también nos presenta a The Big Guy and Rusty The Boy Robot, dibujada por Jeff Darrow. Aquí encontramos una parodia de los mechas japoneses, tanto los enormes tipo Gundam (en Big Guy y sus enemigos) como los pequeños androides tipo AstroBoy (reflejado en Rusty). Una vez más, Miller nos muestra sus influencias del manga, pero lo más importante, nos entrega una divertida parodia en la que exagera el patriotismo norteamericano y de paso analiza la posición del robot como máquina y el robot como máquina que piensa y es consciente de sí misma. Incluso existe una serie animada que es bastante fiel a su versión original en cómic.

Por un tiempo, Miller colabora a lado de otros tres excelentes escritores en la serie de Spawn, creada por Todd McFarlane. Estos tres escritores son Alan Moore, Dave Simons y Neil Gaiman, y a raíz de esta coolaboración, Miller es elegido posteriormente para trabajar en una historia en la que Batman conocería a Spawn. El espacio es limitado, sólo un episodio de menos de 50 páginas, pero aún así Miller trata de reflejar un poco del Batman colocado en su justo apogeo, entre el inexperto novato de Year One y el viejo veterano lleno de experiencia de Dark Knight Returns.

Es también en la década de 1990 que los comics comienzan a llenarse de color digital, de efectos especiales que convierten lo visual en una atracción que entonces resultó irresistible para muchos. Y es justo en medio de este apogeo del color que Miller crea la primera historia de Sin City... una historia en blanco y negro. Sin embargo, además de un estilo inovador en base al claro-obscuro usado de forma magistral, Miller nos ofrece una historia tipo novela negra, como esas viejas historias de detectives con gabardina y sombrero pero en un mundo actual y corrupto hasta la médula. En Sin City encontramos héroes que normalmente serían los criminales de la historia, un gobierno corrupto y prepotente, una iglesia depravada y vendida, una policía en la que sólo un estúpido confiaría, drogas y prostitución, abuso infantil, mucha violencia y muerte, y finales en los que el héroe no siempre queda con vida. Los personajes de Sin City nos hacen ver la moral como una opción que muy pocos toman en cuenta, no como una forma de vida.

Este título se divide en varias miniseries, en algunas a veces se utiliza un solo color, como en That Yellow Bastard, donde se utiliza el color amarillo, The Babe Wore Red en la que aparece el color rojo y Sex & Violence en la que el color invitado es el azul. Casi cada una de estas series presenta personajes principales nuevos, aunque a veces los personajes protagonistas de otras series hacen pequeñas apariciones. Un caso notable es Marv, el protagonista de la primera serie que pese a haber muerto al final de esta aparece de vez en cuando en otras historias, anteriores a su deceso aunque posteriores a la primera serie.

En el año 2000, Miller nos sorprendió con otra miniserie, esta vez titulada 300, en la que nos narra una batalla de la guerra entre Grecia y Persia, mostrando a los heróicos guerreros espartanos con sus capas al viento y sus espadas y lanzas ensangrentadas. Miller también siente un gran amor por Grecia y su antigua cultura, y esto es justamente lo que nos proyecta en este trabajo.

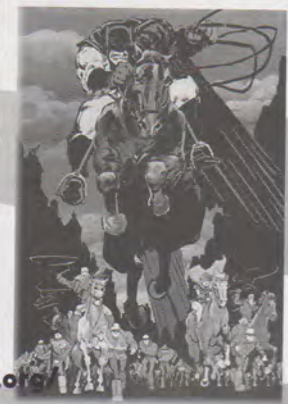
Para Diciembre de este año, se publicará Dark Knight Strikes Again, la esperadísima secuela de Dark Knight Returns en la que aparecerán importantes personajes de DC como la Mujer Maravilla, Atom, Flecha Verde, el Detective Marciano y Superman. También veremos al ejército creado por Batman en Dark Knight Returns y la jovencita que fuera Robin en esta serie ahora aparecerá como una curiosa versión de Gatúbela.

Además, en algún momento del 2002, se espera también la nueva serie de Sin City, The Hard Goodbye, donde el protagonista volverá a ser Marv acompañado de Nancy Callahan, una bailarina de streeptease que es también uno de los personajes más populares de la serie.

Si te interesa adquirir alguno de los títulos arriba mencionados, en México Editorial Vid ha publicado varias de las series de Sin City, Dark Knight Returns y Batman Year One. Ahora que si sabes leer en inglés, tu opción más acertada podrían ser las tiendas de cómics donde podrás adquirir las recopilaciones y leer las historias por aparecer sin tener que esperar a que sean traducidas y publicadas en español.

Como sea, si ves el nombre de Frank Miller en algún cómic, lo más probable es que se trate de una historia muy interesante, así que no pierdas ninguna oportunidad de disfrutar de su trabajo.





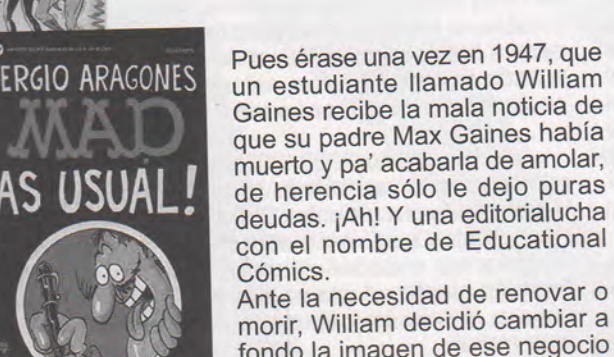






Los eComics

Por Pedro Mejía Aldana.



Pues érase una vez en 1947, que un estudiante llamado William Gaines recibe la mala noticia de que su padre Max Gaines había muerto y pa' acabarla de amolar, de herencia sólo le dejo puras deudas. ¡Ah! Y una editorialucha con el nombre de Educational Cómics.

Ante la necesidad de renovar o morir, William decidió cambiar a fondo la imagen de ese negocio que sólo publicaba episodios bíblicos y otras cosas aburridas. Pero un amigo le aconsejó que no cambiara el símbolo EC y así lo hizo, más el nombre de la editorial ahora sería el de Entertaining cómics o EC. Los EC cómics, muy chidos sí señor, tanto que siguen dejando apantallados a quienes pueden leerlos, quizá encontrándolos en viejas ediciones de La Prensa, editorial que publicó algunos de sus títulos en México y que ahora son difíciles de encontrar. Lástima porque su dibujo tan padre sigue ejerciendo influencia en varios artistas del cómic actuales. Estos cómics fueron realizados por un equipo muy chipocludo; eran dos guionistas, Albert Feldstein y Harvey Kurtzman, junto con una cuadra de dibujantes como Wally Wood, Johnnie Craig, Reed Crandall, Graham Ingels o Bernard Krigstein.

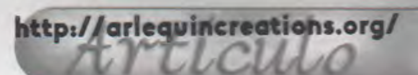
Pero el trancazo que dieron los EC cómics, fue por sus guiones. Eran historias bien aventadas para su época de puritanismo e intolerancia, como si Provida o algo parecido pero más salvaje aún, gobernara a la sociedad gringa de aquel entonces.

Son los años 50s, la guerra fría (como es llamada esta época de tensión entre las superpotencias, que genera el odio hacía todo lo que es o parece comunista) cala hondo, sobre todo por el senador Joseph McCarthy y su fundación del Comité de Actividades Norteamericanas que desata la "Caza de Brujas" sobre Hollywood. Hasta los cómics resienten este clima nada cálido, valga la redundancia. Y algunas de estas historietas lanzan valerosas pedradas contra el sistema. Principalmente los cómics humorísticos son los que le jalan la barba al tío Sam. Esto gracias a su apariencia de inocencia, que no era más que la pura finta. Como Pogo con sus animalitos parlantes tipo Disney, que tiene el atrevimiento de parodiar al mismísimo MacCarthy, quien hasta se ha de haber puesto rojo, pero no porque se haya hecho comunista, ya parece, sino por el coraje que le ha de haber dado al ilustre senador, el que se haya burlado de él un mono de historieta.

Pero los cómics realistas (y esto se refiere al sentido gráfico y no al argumental, en el que "realistas" quiere decir que los monos son más parecidos a la gente), son más agachones y no tienen más remedio que refugiarse en la fantasía. Así se evaden de las broncas que vive el país con títulos como Mandrake El Mago y El Príncipe Valiente. O todavía peor, con Steve Canyon, Johnny Hazard y Superman, quienes luchan contra diabólicos rojillos haciéndole segunda al régimen reaccionario imperante. Todo es color de hormiga entonces, más los EC cómics tienen la desvergüenza de publicar historias que sacudirán los cimientos de la industria como un huracán. Tan crudas como la mañana de un lunes, tan agrias como la leche cortada y tan críticas como nuestros caricaturistas, así son estas historias. Como las del maestro de maestros Harvey Kurtzman. Kurtzman, le entra a los cómics de guerra y de humor. En los primeros hace licar la acción de todas las guerras mostrando la neta de éstas, justo en pleno conflicto de Corea, época en que son publicados sus cómics. Así los soldados que en otras publicaciones son representados como héroes, son convertidos en un montón de pobres diablos. Seres que le temen a su propia sombra, que los hastía envueltos en sangre, la interminable conflagración; que no dudan en dejarse llevar por el pánico y el salvajismo. Lo nunca visto, pero no es para sorprenderse de un aventado como Kurtzman, fíjense lo que llega a hacer en sus historias: ¡Muestra imágenes de civiles japoneses masacrados por la bomba atómica!.

Pero si en el género épico es tan machín, en el humorístico ni se diga; así es Kurtzman con su legendaria revista MAD, la única sobreviviente de la posterior debacle de los EC cómics, perdón ya les estoy contando el final de la película, les decía que la legendaria revista MAD muestra en sus primeros números a un Santa Claus cuyo trineo ostenta el letrero: " Recién divorciado" en una época en la que el divorcio era visto como inmoral. Sabrosamente arremete contra políticos,





actores, artistas, intelectuales, en fin, famosos de toda índole; ni los propios mitos del cómic se salvan, como el Príncipe Valiente que se convierte en el Príncipe Violento, tan sádico como nuestro Rolando el Rabioso; de Superman su parodia es Superduperman, es decir Supersimplón, un estúpido lleno de músculos. Pero con lo que pican la cresta al sistema es con la segunda rama, que sería la perdición de los EC cómics, pues tan osadas son sus historias; dirigida dicha rama por Albert Feldstein y conformada por la ciencia ficción, el thriller y el terror; para que se den color de la fuerza de estas historias, les damos una probadita:

Paul Wessell se encuentra tomando una copa en la barra de un bar, como lo acostumbra todas las tardes; pero esta vez ocurre algo distinto, Wessell se encuentra con un viejo amigo.

-- ¿Paul, Paul Wessell?.

-- ¿Carl, Carl Vekman?. ¿Cuanto tiempo?.

-- Sí ha pasado bastante.

-- ¿Qué te has hecho, mi viejo amigo?.

-- Pues ahora trabajo para el gobierno, pero no es un trabajo interesante ¿Y tú, sigues con tus inventos?.

-- Sí, Carl y no te imaginas, estoy construyendo la maquina del tiempo.

-- ¡Por Dios!.

-- Sí Carl.

-- ¿Y qué harás con ella Paul?.

-- Retrocederé en el tiempo e impediré el asesinato de Abraham Lincoln.

-- ¿Con qué objeto?.

-- ¿No lo ves Carl?. Si ese gran hombre hubiera vivido más tiempo, este país y el mundo entero, serían distintos, no habría ni guerra ni hambre, todos los hombres serían iguales, sería una completa utopía.

-- Tienes razón Paul, mucha razón. - Mas adelante Carl Vekman recuerda un compromiso y los dos hombres se despiden.

Luego Paul Wessell se encuentra en su taller trabajando afanosamente cuando unos hombres que se identifican como el FBI irrumpen.

-- ¿Paul Wessell?. Acompáñenos.

-- ¿Qué sucede?.

Wessell es llevado a un auto desde que impotentemente ve como los agentes han desmontado lo que él llevaba construido de su máquina del tiempo y confiscado documentos relacionados.

-- Hola Paul.

-- ¿Carl?.

-- Te dije que trabajo para el gobierno.

-- ¿Qué pasa, por qué me haces esto?.

-- Mira Paul, quizá éste no sea un mundo perfecto, pero es el único que conocemos y nuestro deber es preservarlo; en un mundo mejor tal vez personas como nosotros no tendríamos cabida.

El vehículo se pone en marcha y Paul Wessell ignora cuál será su destino ahora.

Así por tres o cuatro años los EC cómics son los más populares y hacen mucho dinero. Hasta que en 1954 aparece el libro “La Seducción Del Inocente”, obra del psicólogo Frederick Wertham que proclama en tono apocalíptico, lo perniciosa que es la influencia que los cómics ejercen en los niños. Según Wertham, los jóvenes son empujados hacía la violencia y la delincuencia por los monitos. El libro que se vende como pan caliente y que es tan creído como las promesas de Fox, sirve como apoyo definitivo a asociaciones de padres cristianos y predicadores fanáticos, para lanzarse en contra de la Sodoma y Gomorra que corrompe con imágenes narradas las inocentes mentes de sus querubines. Claro que los EC cómics son puestos en la mira de los asesinos, perdón de los decentes ciudadanos panistas, perdón otra vez, derechistas cuyas presiones hacen que el Comité del Senado Sobre La Delincuencia Juvenil (ah pa' nombrecito) emprenda una investigación sobre William Gaines, editor de los EC cómics.



Caro le cuesta a Gaines el haberse puesto con Sansón a las patadas, pues conoce desde que es citado a declarar, lo que es amar a Dios en tierra de indios; ya que es objeto de una campaña de desprestigio, agravio, menosprecio, humillación, vilipendio y hasta maldiciones de Catemaco. Pero ni así consiguen detenerlo, no los detienen ni a Gaines ni a sus publicaciones. Gracias a la libertad de expresión de la que se auxilia para que les hagan lo que el viento a Juárez.

Pero el escándalo está gruesísimo entonces y como los demás editores se espantan y siguen el ejemplo de la industria cinematográfica, estable-



http://arlequincreations.org/

ciendo su propia forma de autocensura.
Como dos gotas de agua sucia son: el antiguo Código Hays de la industria cinematográfica y el nuevo Cómics Code; pues igual es un montón de normas mojigatas a las que se atienen las publicaciones que quieran quedar bien con "las buenas conciencias". Liquemos el asunto:
Las fuerzas del orden NANAIS DE LOS NUNCAS podrán mostrarse de forma negativa que induzca a criticar su labor (¡chale Nixon se quedo sin cómic biográfico!).
Los maloras siempre recibirán su merecido castigo al final de la historia.
La unidad familiar ha de ser siempre presentada desde un punto de vista positivo, decente y moral.
Ningún cómic llevará en su portada palabras como "Terror", "Horror", "Crimen" o similares (precisamente lo que aparecía en los EC cómics) que puedan herir la sensibilidad de sus jóvenes lectores.
Ningún cómic mencionará en sus argumentos temas como la homosexualidad o las drogas que puedan contribuir a fomentar el vicio entre la juventud. Etcétera, etcétera.
Como ya se habrán dado color, la movida es darles en la torre a los EC cómics y así muy anti- ecológicamente matan dos avechuchos de un balazo: así se duermen a las "buenas conciencias" para que retiren sus leños ardiendo de los cómics "buenos" y también le dan Kran a Gaines quien les está comiendo el mandado. Obvio que Gaines se encorajina con sus colegas y la corta con todos ellos; pero no da su mano a torcer. Pero así como Hollywood le cierra sus puertas en las narices a todo sospechoso de ser comunista, los kioscos y las librerías no venden un cómic que no ostente el sello del Cómics Code.
Montañas de ejemplares llenan los almacenes de los EC cómics, hasta pareciera que es obra de las mafias distribuidoras mexicanas; luchón hasta el final Gaines malicia toda clase de trucos para seguir vendiendo, como cambiar títulos o tocar temas más decentes, pero ni así. Las "buenas conciencias" triunfan al fin, pero lo peor no es que hayan desaparecido los EC cómics tan chidos, sino que hasta la fecha sigue existiendo el Cómics Code aunque con mucho menos poder que en un principio. A ver cuantos años más.



http://arlequincreations.org/



Danger Girl

por: Francisco Dario Granillo (Krizar)

Pistolas, carros, chicas, sensualidad, y acción elementos que conforman a Danger Girl,un grupo de chicas comandadas por un espía veterano de los años 60s que dirige una nueva organización secreta hecha con el propósito de destruir a una organización secreta que porta un símbolo de martillo rojo de dicha organizacion. Destaca un villano que se auto denomina Maximun Damager quien bien podría ser un franken-nazi. También en esta organización de villanos como, en la mayoría de los casos, su objetivo es la dominación mundial y la derrota de Estados Unidos.

Este grupo antiterrorista llamado Danger Girl está conformado por las siguientes integrantes, que son:

Abbey Chase: EArqueóloga profesional, Experta en pistolas y ladrona de objetos antiguos.

Sydney Savage: EComo su nombre lo indica es salvaje, capaz de pelear con cocodrilos experta en el manejo del látigo.

Natalia Kassle: Experta en el manejo de cuchillos, ex.Comando soviético de las fuerzas armadas.

"Silicon" Valerie: Experta en computadoras, Hacker de alto nivel y fanatica del Playstation, es la estratega del grupo junto con Deuce.

Duce:Como anteriormente se había comentado es un espía veterano que las comanda y su jefe.

Esta historia parecería ser una sátira o copia, de la tan conocida serie de televisión de los años 70s que fue vuelta a la vida recientemente en una película con el mismo nombre Ángeles de Charlie,

Pero a diferencia de aquella ya vieja serie denotan un gran despliegue de sus habilidades como mujeres que son por ejemplo el embaucar a los hombres con su sensualidad como se da a lo largo de la serie, también muestran una colección de utensilios de espionajes dignos del maestro de esta categoría "James Bond", y entre dichos utensilios los hay tanto impresionantes como graciosos y poco realistas pero de gran ayuda.

Adentro de sus aventuras, también se nota una gran suerte o casualidades en beneficio de ellas.

En esta historia a diferencia de las novelas de espías o similares que son de un carácter serio se denota una manera creativa y divertida de ver las historias del espionaje, como toda serie norteamericana los héroes luchan contra el mal para y por la libertad y el entendimiento mutuo.

SPAWN

CRUSANDO EN EL INFIERNO

POR: LEONARDO GUERRERO

Spawn fue creado por Todd Dean Mark Mcfarlane, quien nació el 16 de Marzo de 1961 en Calgary Alberta Canadá: empezo a dibujar a los 18 años; tan solo un año des-pués de volverse un vicioso de los comics, se ha transformado en un autor que ha conseguido vender millones del título que lo ha llevado a los primeros lugares de popularidad en un relativo corto tiempo en tan sólo un poco más de una década, logrando poner al personaje ya a la altura de aquellos que tienen décadas en el negocio; tanto como spider-man o batman.

Pero por supuesto estas dos no nacieran famosas. Después de una gran cantidad de rechazos por parte de las compañías comiqueras la oportunidad del tipo se dio poco tiempo después de graduarse en marzo de 1984, en Epic Comics compañía subsidiaria de Marvel con el título de Scorpio Rose, historia suplementada de 11 páginas en Coyote de venta hasta junio de 1958, para después seguir realizando trabajos en diferentes compañías y bajo distintos títulos: Pin-Up en Infinity inc #3; dibujó los números 14 y 15 en mayo y junio de1985; el número 47 de All Star squadron , julio 1985, Infinity del 15 al 37, Increíble Hulk330 hasta el 346 desde Abril de 1987 a junio de 1987; algunas portadas, así como un titulo de Batman #423 Sep 1988 Wolrverine #6 en abril de 1989, Marvel Tales #223 al 238. Pero en 1988 cuando en Marvel con Amazing Spider-man #298 empezó su verdadero despunte, y el cual dibujó hasta su #329, Diciembre de 1989; por otra parte Todd junto con David Michelinie crearon al antihéroe simbiótico que sin lugar a dudas alimentó muy bien a los ingresos de Marvel; me refiero a Venom.

Tanta fue la aceptación del peculiar estilo del hombre que para Septiembre de 1990 Marvel decide crear un título especialmente para que éste lo desarrollara, título que llevaría por nombre Spider-man. Su primer número se convirtió en uno de los comics más vendidos de todos los tiempos, con más de un millón y medio de ejemplares, escalón que nunca perdió hasta que Todd dejó de realizarlo en el #16 en Septiembre del 91.

Al final del mismo año se empezó a correr el rumor de que los principales autores de Marvel abandonaban el barco (¿La esclavitud?), para formar su propia editorial; la cosa era que tanto Mcfarlane como los demás insurrectos que contaban entre las filas a Jim Cie, Rob Lureld, Jim Valentino,Erick Larssen, While Partacio, Mark Silvestri; tenían una pequeña molestia casi sin fundamento (sarcásticamente), y era que los beneficios de la empresa no repercutían aceptablemente en sus ingresos, más aún utilizaban dibujos suyos, por lo cual no recibían ningún ingreso (¿por qué se molestarían?), en México sucede que....... bueno esa es otra historia que se contará en otra ocasión). Tomando en cuenta tal problemática, buscaron crear una compañía que les diera la oportunidad de conservar todos los derechos de su trabajo como creativos (aleluya el cielo en la tierra para todo el que le gusta inventar), donde los beneficios se destinaría a cada uno en particular, poseyendo la libertad cada uno del absoluto control de sus personajes, y la decisión de si sus creaciones podían o no recibir licencias en tanto que los millones que su creatividad produjera y el reconocimiento no caerían en otros bolsillos más que en los de ellos que habían hecho el esfuerzo de crear; bueno después de la revolución y otras tareas, la compañía independiente Image se concretó en los primeros meses del año 92 . Con las serie que se publican bajo este sello, aparecerán en la lista Spawn de Todd , Young Blood de Rob Lifield, Wild Cats de Jim Lee, Cyber Force de Mark Silvestri, The SavageDragon de Erick Larsen, Shadow Hawk de Jim Valentino, Wetworcks de While Partacio. El primero en aparecer en el mercado fue la obra de Rob que vendió mas de 300000 ejemplares y de esta forma parecía que todo estaba listo para que las puertas del abismo de la mente de Todd se abrieran, y el mundo conociera al engendro infernal: en junio de 1992 apareció el numero 1 de Spawn escrito, dibujado y entintado por él vendió la increíble cifra de 1.7 millones de ejemplares transformándose así en el cómic de línea independiente más vendido en todos los tiempos, manteniéndose en él top 10 por lo menos hasta el retiro de Greg Capulo.



.... entonces, pactamos?

Imagina por un momento que decides pactar con uno de los dioses infernales, a cambio de regresar a la vida y satisfacer un deseo muy personal como un nuevo ser engendrado en el mismísimo infierno, con un propósito de destrucción, para provocar la catástrofe de la humanidad a la que una vez perteneciste y todo sin saberlo pues nunca reparaste en averiguar lo que conllevaba llevarse el regalito de una nueva vida (o lo que se le parezca).








Así es como se va directo al infierno Al Simons, un agente del gobierno norteamericano, soldado experto en cumplir misiones especiales y considerado un verdadero héroe militar al salvar al presidente en una ocasión y otras tantas acciones muere bajo extrañas circunstancias. Atormentado por la idea de nunca más ver a su esposa Wanda Blake, a quien ama por sobre todas las cosas, decide realizar un trato maldito a cambio de volverla a ver, tras este trato hecho como solo los demonios saben hacerlo, Malebolgia, demonio del octavo círculo es un genio, no tiene ningún inconveniente en redactarlo a su entero favor. Entonces Al Simmons (Spawn) renace de la muerte a la vida de este mundo donde comienza su cruzada caminando bajo las sombras, ya no más como un hombre si no como un engendro infernal conocido como Spawn. Momentos y tiempos difíciles vendrán mas adelante en donde le será difícil ver la verdad y las repercusiones de sus actos al tratar de conseguir sus objetivos, poniendo muchas veces en peligro el bienestar de los que ama.

El trato que Simmons realizó le obligan a no alterar sus objetivos, por que son precisamente en lo que malebolgia se interesó, ya que con las habilidades de asalto y asesinato tanto como su carácter explosivo hacían de el, un sujeto ideal para comandar su ejército en contra del cielo, en ese eterno conflicto del bien contra el mal; para el puesto es elegido un Hell Spawn cada siglo, este no necesariamente tiene que ser malo, tan solo tiene que tener el fundamento potencial para hacer germinar la semilla de la maldad y el caos. Confundido y segado por la ira contra el humano llamado Jason Wynn, quien fue el cerebro detrás de la orden de asesinato que lo mandó literalmente al infierno, y dicha orden fue ejecutada por compañeros de Al en el negocio. ¿La razón?, Simón había dejado de estar convencido de que las misiones que realizaba tuvieran un justificado propósito para mantener la seguridad y la estabilidad de su amado país por lo que las objeciones que se volvieron recurrentes hicierón que Jasón lo viera como un problema para sus proyectos y su seguridad. Ahora Spawn se entera que su amada esposa se ha casado con su mejor amigo Terry Fitzgerald y que ambos tienen una pequeña niña llamada Cyan, hecho que lo frustra, pues el y Wanda no pudieron tener el bebé que tanto deseaban para tener una completa felicidad. Han pasado 5 años desde que Spawn arribó del infierno a los callejones en Rat City para volverse desde entonces lugar de su casa y única familia. Con un traje Hecho de necroplasma fabricado con energía infernal, Malebolgia esperaba que a Al le fuera más fácil reaccionar y matar sin consideración, pero no fue así. Por lo que decide enviar a alguien que guié el camino de Spawn, uno de sus agentes infernales llamado Clown, para que lo siguiera engañándole y provocándole un odio irracional hacia los seres humanos y la gente que él ama, buscándole un camino para llegar más rápido a la maldad. Spawn poco a poco se daría cuenta de que tendría que enfrentarse a decisiones donde su intervención no cambiaria nada, tomar la decisión del bien o el mal seria tan terrible en su final y por un lado tomar el bando del bien y eliminar cuanto enemigo este sobre la tierra, estaría engrosando las filas del ejercito Demoníaco y no hacer nada dejaba al mal con un cambio de libre acción; con tantas contradicciones en la cabeza las acciones resultantes no siempre eran las mas adecuadas ni los resultados muy favorables acarreando sufrimiento a él y a sus seres amados, cosa que Malebolgia lo hacía retorcerse de la risa y satisfacción, pues una mente turbia solo atina a seguir la costumbre de una naturaleza que en este caso era violenta.

Afortunadamente para Simmons la presencia del misterioso Coliostro, antes conocido como conde Alessandro di Coliostro; emerge de un sombrío pasado para guiar al nuevo Hell Spawn como una conciencia al estilo pepe grillo. Él considera que este nuevo sirviente de Malebolgia es semejante a él pues alguna vez fue el más sanguinario y gran Hell Spawn en toda la historia de los reclutas infernales (muy, muy maldito); pero ahora su traje lo ha abandonado y con tan sólo un punto de poder de la energía infernal y con una nueva ideología trata de guiar al novato hacia una posible redención y liberación, esperando no fallar como le ha pasado en los





demás intentos con los anteriores engendros elegidos, lo cual es buscar convencerlos de la única oportunidad que tienen de romper el contrato y no convertirse en un esclavo del maldito ejercito del mal, buscando entre ninguna oportunidad una esperanza de perdón, a lo que esta será la más ardua tarea del viejo cog.

Así es como la vida del Spawn, antes Al Simmons se ha puesto en contra de la ley, la humanidad, en un destino que va mas allá de su imaginación; perseguido por mafiosos, gobierno, policías, monstruos, demonios, vampiros, Ángeles y de todo tipo de seres; bajo situaciones que rayan en lo fantasmal, grotesco y en dimensiones de una divina comedia. Aunque por momentos la historia se vuelve un poco lenta, goza de mucha acción y de espectaculares escenas; en ocasiones los desenlaces, o los motivos de ciertas circunstancias y eventos se ven alterados, con historias sin terminar que tienen desenlaces en las ediciones especiales. Como ejemplo tenemos la cicatriz que mucho tiempo Spawn tiene en el rostro, herida que cierra por la ayuda de Boby cuando se la cose con una agujeta de zapato, después de que en el especial Batman-spawn con un batarang, o aquella donde el engendro al tocar el arma de Ángela (#9) desaparece, el desenlace de esta historia se presenta en el especial Ángela, en donde los 2 se encuentran para saber que ambos tienen algo en común después de todo y sin demostrarlo al huir de sus perseguidores en el cielo y el infierno verán el gran equipo que resultan ser y que más adelante sería decisivo en sus vidas. Existen cosas que por ejemplo resultarían ser muy normales dentro del desarrollo de la historia; homicidios, maleantes, engendros, etc pero por otro lado hay elementos que componen la historia que poseen una reflexión más profunda acerca de la concepción del bien y el mal; en los números del 72 al 76 Spawn es puesto al tanto de que los dirigentes en ambos bandos están atentando directamente sobre un territorio que no les pertenece y que han hecho caso omiso de quien es, este tercero resulta ser el espíritu de la tierra, que harto de soportar los excesos de todos, le muestra al Hell Spawn el dolor de los seres, cosa nada grata para el, esto hace despertar una nueva conciencia y si no hace algo por evitar la confrontación la raza humana será amenazada cuando el espíritu de la Pama (como llaman a la tierra) se levante para defenderse. Después de viajar a los mandos del espíritu de la Pama el engendro regresa receptivo a la conciencia y con un regalo que ocupa mucho más adelante para detener y demostrar a Urizen (#95-99) el espíritu de la desolación que no será tan fácil empezar el Armagedon, pero este regalo es el de hacer nacer árboles, plantas y vegetales, combinado con su poder infernal y el de Ángela es como pueden aplacar al dios desolador.

Otro hecho que parece bastante relevante es el que aparece en el numero 75. Boosty uno de los indigentes de los callejones amigo de Spawn, realmente es más de lo que aparentaba ser, para sorpresa de todos antes de marcharse para romper las leyes del consejo angelical de no intervención como observador es retirado de la escena por revelarse y ayudar al engendro, pero además informarle que debe cuidar de un infante que ha de aparecer; el cual muy probablemente se refería al segundo hijo de Wanda, concebido de una manera misteriosa por una sombra aparentemente demoníaca (#94) bajo dicho estado sobre natural, el feto se desarrolla en cuestión de semanas poniendo su vida en peligro (#99-100), para estos preciosos momentos Spawn con ayuda de Ángela (quienes han desarrollado una especie de afecto) han descendido al octavo circulo y derrotado al regente del lugar no sin pagar el alto precio de una lucha de tales dimensiones; Ángela es muerta por Malebolgia al descuidarse creyéndolo derrotado. Ahora el trono le pertenece al Hell Spawn quien se lamenta por la muerte de tan

valerosa guerrera.
El regente del 9° círculo le ordena que tome su lugar en el infierno, ha vencido a su amo y ahora el octavo círculo le pertenece; dándole la espalda y llevándo en sus brazos a Ángela, Spawn se marcha dejando atrás a un enfurecido demonio que jura hacerle la vida de cuadritos. Ya en el cielo hace entrega del cuerpo de Ángela a sus hermanas para que descanse en el lugar de honor que le corresponde, en cuanto a él, el trono del cielo le ofrece la redención, a lo cual responde: "no quiero su perdón, no son mejores que ellos (los infernales), una cosa mas aléjense de mi mundo". Mientras en la tierra los rezos de Terry al ver a su esposa al borde de la muerte por culpa de su extraño embarazo son escuchados y un ángel le salva la vida, no uno sino dos gemelos, hecho que me intriga y que me hace dudar de mi anterior hipótesis (pero bueno habría que esperar qué resolución tiene todo esto).

Por mucho más la historia y el personaje toman un giro muy radical a partir del numero 101 después de lo que a mí me pareció no me sonó a un final (¿no?). pero según como reza, explicado por el mismo Todd; "Desde el principio supe que Spawn tenia que comenzar como una aventura de súper héroes pero mi mente tenia una idea de evolucionarlo a algo diferente mas urbano y real". Bueno con esto dicho se me hace que dista mucho de algo realmente muy interesante en su transformación, por un lado es cierto, el personaje toma un giro radical, ahora es como un dios protector de la tierra y sus habitantes que deambulan por las calles, lo único malo es que me parece estar muy limitado. Todo pasa en una ciudad, cuando el mundo es muy grande; a menos que este no tenga el poder suficiente como para resguardar a todo el mundo, lo que me hace ver una incoherencia en el nuevo concepto, además se maneja cierta atmósfera que el explica. "Mira eso, veo dos brazos y dos piernas, una cabeza y algunos dedos, OH, es un hombre ¿ por que tengo miedo a un hombre?. Le tememos más a un fantasma. Intelectualmente todos sabemos que es un hombre, pero sigo yendo en esa dirección y sigo esperando que algún día seremos esa secuela a la película y pueda presentarlo como a una aparición que es intangible. Entonces se convierte en lo que siempre quise que fuera.... El coco". A mi de cierta forma me hace recordar a un tal Sandman, creación por Neil Gaiman, que contrasta con la idea meramente urbana y real que se presenta y que constantemente me hace preferir la imagen un temor que aunque más limitada era equilibrada con la imagen de la historia y ciertamente a veces me parece que las historias no saben donde debieran terminar por x razón... " Siempre he tenido el final de Spawn y lo escribiré cuando el personaje ya no sea una entidad viable o nadie quiera comprar el cómic. Saldré disparando mis armas y contaré el clímax de esta épica historia y me iré contento". Honestamente ¿creían que sólo lo hacía por amor al arte?, ha de ser difícil soltar una mina de oro y desapegarse, creo que se necesita mucha humildad que se confundiría con estupidez, o ¿Qué dicen ustedes?. ¿Lo que no puedo decir es que ha de ser difícil tomar la decisión de terminar un proyecto cuando esto toma el camino de la costumbre o de seguir sacando provecho sin ningún sentido de ofrecer la visión de una idea o de un nuevo punto de vista que enriquezca nuestra cotidianeidad, y pienso que la primera parte si lo tenia, bueno eso es mi opinión, por lo demás cada cabeza es un cosmos muy particular.

A pesar de que no existen una gran cantidad de villanos en los listados de personajes, todos ellos resultan ser bastante cercanos a un ser único e individual , poseyendo una personalidad muy particular: hemos ya conocido un poco de algunos de ellos y redactar su intervención en la vida del engendro infernal nos llevaría varios números, les tengo una lista con una breve introducción de quienes son estos seres que se encuentran entre el fuego cruzado del cielo y el infierno, encabezando la lista tenemos a:

Violator: Uno de los 5 demoniacos hermanos Phlebiac, forma en que se transforma el grotesco Clown encargado de fastidiar a Spawn orillándolo a actuar de manera irracional acercándolo al mal. Tiene aspiraciones de ser algún dia un Hell Spawn como recompensa a sus servicios.

Jasón Braderick Wynn: Un ser ambicioso, al frente del grupo de seguridad de E.U. Tutor de asesinos, encargado de la ejecución de misiones dentro y fuera de las decisiones del consejo, nunca ha movido un dedo para vencer a un enemigo excepto cuando es elegido para ser el anti Spawn número uno en el equipo de lucha de la prepa. Fue a West Point y se graduó con honores, él es responsable intelectual de la existencia de Spawn.

Ángela: Tiene 100000 años de edad, es un agente cazador de Hell Spawn y por demás bastante atractivo, proviene de Elisium, el primero de los 7 niveles del cielo, única en su tipo, tras maltratos y contradicciones en el cielo y con la duda de ser algo similar en temperamento a Hell Spawn decide volverse agente libre.

Malebolgia: Hace 70000 años nace creado por su padre Leviathan, gran señor y total gobernador del infierno engendrado de necroplasma y cargada de energía; de lo más abominable y con horrendos actos que ninguna criatura pudiera practicar es el ser detrás del trato de Spawn.

Antonio Carlo Twistelli: El mero mero chipocludo de N. Y. Arrogante y brutal, los vagos lo conocen como: "Don Drácula", nació y se crió en Villalba Sizilia en una familia modesta y muy catolica, sin embargo sus ambiciones eran mas grandes, cuando llegó a América se convirtió en Tony Twist; al controlar todo el imperio criminal, está rodeado de la lealtad de hombres poderosos que le deben toda una vida de favores.

Overt Kill: Asesino contratado por Twistelli para eliminar a Spawn, es un mecanismo de metal unido a restos de un ser humano. Se alquilaba como golpeador. Luciano Burtino no lo pasó por alto y pronto se convirtió en el más temido, hasta que unos árabes en una operación lo volaron casi en mil pedazos de lo cual milagrosamente sobrevivió para ser ocupado en el intento de Twist de crear al súper asesino, así nació Overt kill.

Sam y Twitch: Son la versión del gordo y el flaco en polis, ambos forman una pareja dinámica, uno es un individuo poco tolerante, glotón, que aprendió de la manera difícil como funciona este mundo; por el otro lado tenemos al ejem-plo de una persona sumamente inteligente destacada en las matemáticas,



una hermosa esposa , no le importa haber sido desheredado pues hace lo que le gusta, ser polis, ambos tienen un lazo esencial con el Spawn.

Redeemer (anti Spawn): el exterminador personal de Dios; creado por la cámara estelar quien elige un individuo para portar el poder. Alguna vez Wynn lo fue, pero fue borrado de su mente y falló por carecer de un corazón puro que es necesario, así que se decidió escoger a otro soldado. Phil Timpar fue ese otro, un criminal que después de salir del reformatorio se dedicó a dar servicio a la comu-nidad en el camino de dios, lo que lo hizo el candidato ideal.

The Curse: Phil Krahn un magnate acerero de Boston sacrificó su cuerpo a su f e religiosa, t a n fanático como su de-voción sem-brada por su abuela hacia lo religioso, busca sin descanso el secreto del ne-croplasma para así obtener el poder absoluto hasta sobre el demonio.

Cy Gor: Otro intento de sol-dado perfec-to, por el supo del gobierno conocido como "la agencia". El proyecto estaba encabezado por el neurólogo ge-netista Tedrik Willheim a quien se le dona el más grande gorila espalda plateada de todos los tiempos, junto con un conocido de Al perte-neciente al mismo grupo de asesinos llamado Stephen Smith. La mente del experimento en un principio es de 90-100 a la raza humana, pero ciertas fallas la intervienen y ahora el simio / hombre busca su venganza.

Tiffany: Solo atrás por poca distancia de Ángela, es una sanguinaria cazadora de hell spawn con una sed insaciable que sólo se puede comparar con la antipatía que siente por Ángela. Con el único propósito de arrasar lo que el infierno construye con la política de no dar cuartel al enemigo.

Tremor: Uno de los hermanos Mosullo, Richard y David eran muy unidos trabajaban para Twistelli hasta que Richard en la edad adulta decide abandonar el negocio, algo inaceptable para el jefe de la mafia que lo utiliza como objeto de experimento, sometido a químicos y radiaciones mutua en el monstruo conocido como Tremos, su familia fue muerta y busca a su hermano para salvarlo del capo de la mafia.

Granny Blake: Es así como la consejera conciencia de Spawn, es el otro Pepe Grillo de su vida y todo humano. Tiene como característica una muy desarrollada sensibilidad para los conflictos emocionales; cuando perdió la vista por un Glaucoma ella consideró que Dios le puso la vista en el lugar mas útil; su corazón.

Booby Bootsy: Robert "Booby" Watts optó la vida de vaso, cuando su esposa falleció a causa del cáncer con quien duró casado por 27 años, a su hija la dejó con sus abuelos. Sin valor para seguir encontró un amigo en spawn que ya lo ha salvado de la muerte y es quien podría considerarse el único y verdadero amigo de Simmons.
Bootsy es un aficionado al wester nunca conoció a su padre, su madre siempre traia a casa a docenas de "tipos" con el nombre de John. Sam Ford es su verdadero nombre el apodo le viene por el susto que tiene hacia las botas que encontró en la basura, detrás del teatro donde se presentaba Oklahoma. Pero él tiene un secreto muy grande que tendrá que violar para salvar a sus amigos.

Terry Fitzgerald: Destacado estudiante en su adolescencia, estudió ciencias políticas y estudios eslavos en la universidad donde conoció a Al simmons.
Tuvo que elegir entre 5 agencias gubernamentales que lo querían. Más alla de su dedicado trabajo en la CIA y su afición al hockey, él deseaba la vida de un hombre de hogar cuando veía a su amigo y su esposa y lo feliz que eran. Poco después del deceso de Al su esposa encontró en el, el apoyo que necesitaba. Wynn trato de ponerlo en evidencia haciéndolo un chivo expiatorio, afortunadamente Spawn no permitió que las cosas siguieran teniendo a Wynn en la línea.

UNO PARA TODOS Y TODOS PARA LA MISMA MALDICIÓN.

Hell spawn es una maldición que no es exclusiva de Al Simmons, en el paso de las eras otros han sucumbido al mismo destino como es el caso de Daniel Llanso, condenado por el asesinato de su padre, un tipo golpeador y abusivo, que harto de él lo mando a engrosar las filas de los condenados. Llanso regresa después transformado en un engendro, bajo las ordenes de Phlegtnonyarre, demonio regente del 12avo nivel, en un mundo bajo la sombra del Apocalipsis habitado por necro-soldados infernales capitaneados por Abbadon, que buscan acabar con todo vestigio de vida y de la última resistencia humana que luchan por salvar el mundo y sus vidas, para que este no se convierta en el patio trasero del infierno, esta es una historia que se encuentra en las ediciones especiales de la maldición de Spawn 1 y 2 con un final en sangre y salvación titulo del segundo especial del Hell Spawn editados por vid en nuestro país. En estas historias podemos ver a los personajes que aparecen en la serie regular y otros que no como Sam y Twitch, Over Kill, Raenius, Malebolgia etc. Las distintas nos muestran a cada uno de sus individuos en momentos y mundos diferentes y las situaciones particulares que los trasladan a ser parte de la maldición, donde lo que tienen en común es el terrible dolor de la condena en los terribles desenlaces de su vida buscando una forma de enfrentar esta maldición y de una dolorosa y posible redención.





Presenta:

los mejores animes musica y videos de la red

Buscalos en nuestro stand de cada convencion de comics y te invitamos que naveges en

www.generacionjoven.com

tu punto de encuentro. Donde encontraras:

chats, foros de expresion, noticias, cine, tv, musica,etc.

en pocas palabras, otorgandote horas de entretenimiento en la red

